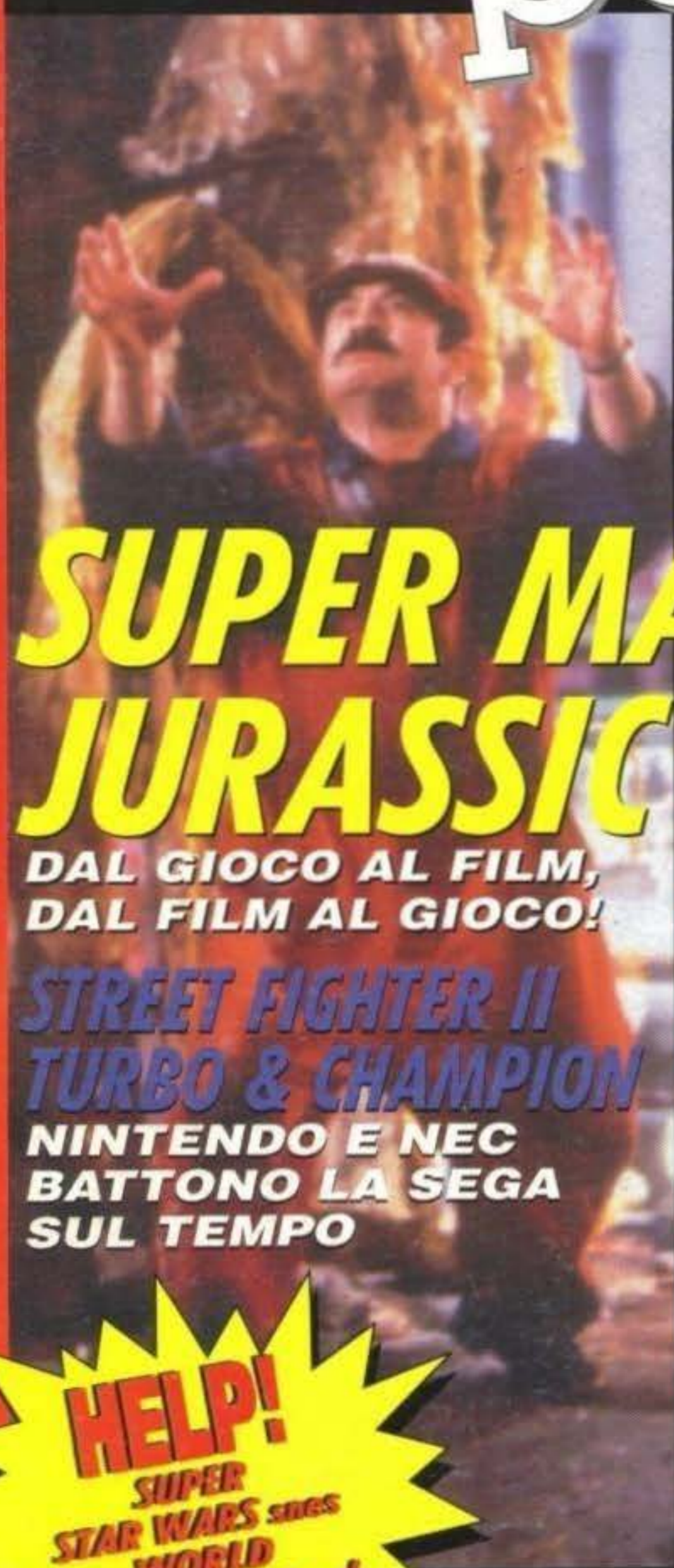
PER LA TUA CONSOLE

• NINTENDO • GAME BOY • SEGA • MEGADRIVE • GAME GEAR • SUPER NINTENDO • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO

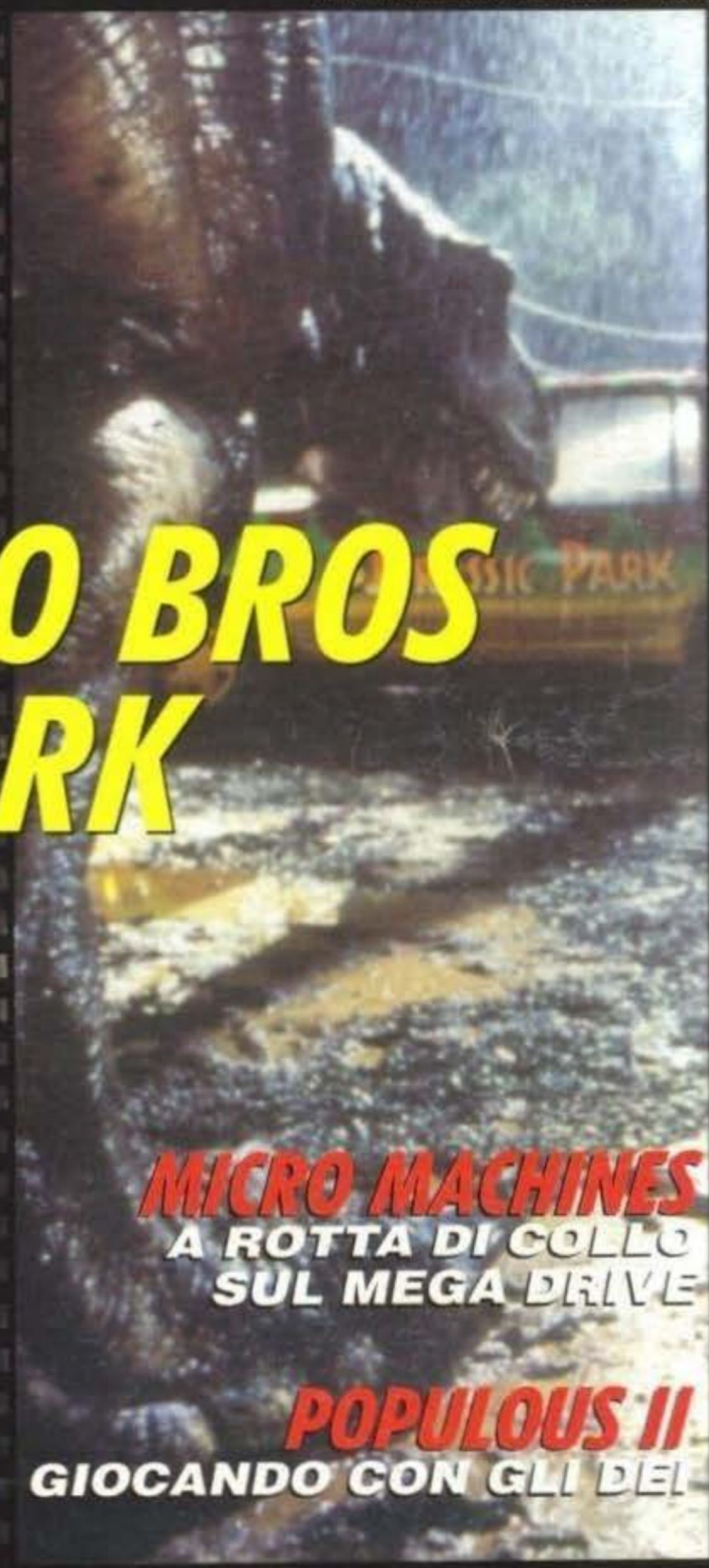
GAME power 20

Anno II n. 9 GAME POWER Settembre 1993 Lire 5000

• NINTENDO • GAME BOY • SEGA • MEGADRIVE • GAME GEAR • SUPER NINTENDO • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO

SUPER MARIO BROS JURASSIC PARK

DAL GIOCO AL FILM, DAL FILM AL GIOCO!

STREET FIGHTER II TURBO & CHAMPION

NINTENDO E NEC BATTONO LA SEGA SUL TEMPO

MICRO MACHINES

A ROTTA DI COLLO SUL MEGA DRIVE

POPULOUS II

GIOCANDO CON GLI DEI

Pubblicazione mensile Spedizione in abbonamento postale Gruppo III 70

HELP! SUPER STAR WARS snes WORLD OF ILLUSION md

BATMAN RETURNS • POPULOUS 2 • PRO STRIKER • SHADOWRUN • MARIO IS MISSING • MUTANT LEAGUE FOOTBALL • GOLDEN AXE III • EX-RANZA • SNOW BROS • TETRIS 2 • BOMBERMAN • THE FLINTSTONES • F1 • STRIDER 2 • DARKWING DUCK • YOSHI'S COOKIE • ALFRED CHICKEN • TOM & JERRY • TERMINATOR • NIGHT STRIKER 2 • FIREFIGHTER • DROPZONE

http://www.oldgamesitalia.net/

BLASTER

ORGANIZZA:

→ HYPER FIGHTING CUP ←

REGOLAMENTO

→ Il torneo si terrà a Savona il 26 settembre dalle ore 10.30 ←

→ Le iscrizioni devono pervenire entro e non oltre il 19 settembre ←

→ Il combattimento, uno contro uno, avverrà al meglio delle due partite. ←

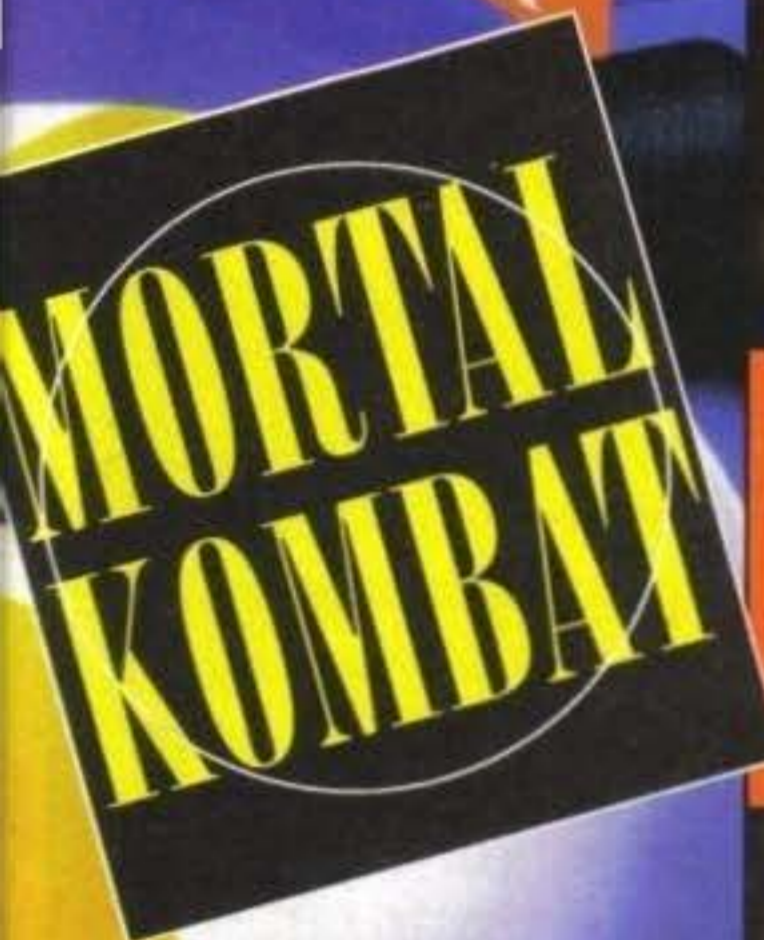
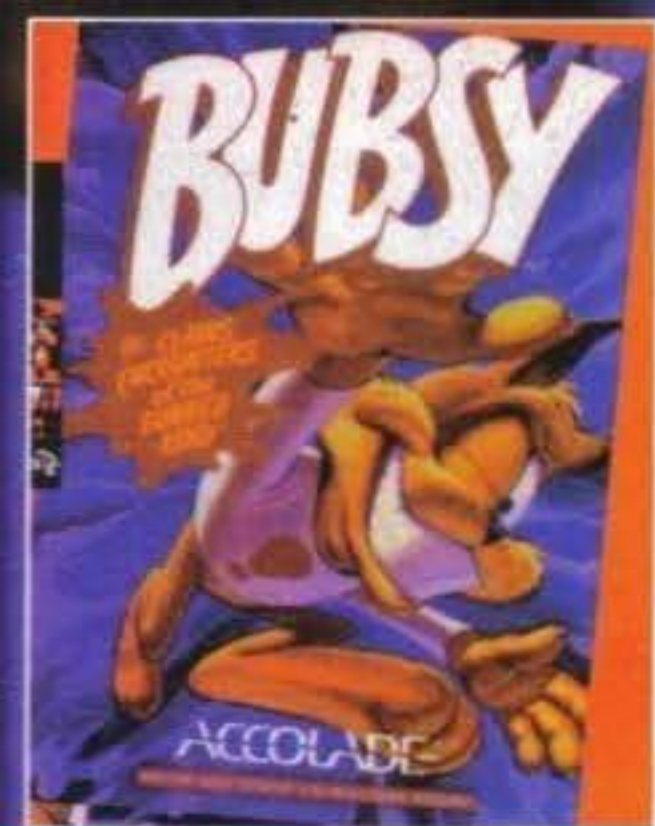
→ Ciascuno potrà scegliere il proprio personaggio, verranno creati sottogruppi formati dal medesimo personaggio. ←

→ Si utilizzeranno esclusivamente joypad e console originali giapponesi. ←

→ Al primo classificato il CD-ROM per SUPER NES™ (quando uscirà). oppure l'equivalente in buoni acquisto presso il nostro negozio. ←

VIDEOGIOCHI nuovi e usati, noleggio e vendita.
Permutiamo il vostro usato !!

SAVONA, Vico Dei Crema 13R tel 019/813140
ALBENGA, Via Medaglie d'Oro 72 tel 0182/541013
RIMINI, Via Dei Mille 40 tel 0541/24597
FINALE LIGURE (SV), Via Delle Pleiadi 1E C/o Finalvideo Club, tel 019/694320

http://www.oldgamesitalia.net/

QUESTO MESE

GAME power

SETTEMBRE 1993

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile
Autorizzazione Tribunale di Milano
nº 784 del 23/11/91

EDITORE RODITORE
STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO

SEDE DELLA LEGGENDARIA REDAZIONE
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413
Fax: 02/ 33104726

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ PROGRESSO
L.T. Avant Garde
vle Sarca 47 20125 Milano
Tel: 02/66103223 Fax 02/66105090

MEGA DIRETTORE RESPONSABILE(?)
Riccardo "Ricci" Albini

(S)COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE
Alberto "Alkross" Rossetti

(S)COORDINAMENTO EDITORIALE
Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Franca Badioli, Serena Rubini

LA REDAZIONE
Vincenzo "Reist" Beretta, Matteo "Mbf" Bittanti, Andrea "Madoc" Minini, Paolo "Neon" Paglianti, Alex "Dupont" Pasetto, Yuri "Scarlet" Abietti, Diego "Sir Biss" Antonelli, Giampaolo "Giampy" Moraschi

INCOLLA-BORATORI
Fabio "Bio" Massa, Paolo "Vondak" Cupola, Giorgio "Red Fury" Fantin, Fabio "Mystere" Paglianti, Ravetto "Raves" Bros, Tiziano "Apezar" Toniutti, Antonio "Log" Logliaci, Giorgio "Random" Baratto

GAME OVER FAN CLUB
Zia Marisa, Donato, Arcangelo Natali, Il complessato, Nestore, The Godfather, Callaghan, Butch Cassady

ART DIRECTOR
Maria Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Jacopo Villa, Gian Vittorio Cutri

FOTOCOMPOSIZIONE
Typing (MI)

STAMPA
Valprint s.r.l.
via per S.Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P. / Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel: 02/66030.1

ARRETRATI
Arretrati: L. 10000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO

News & Anteprime

CES ESTIVO DI LAS VEGAS: TUTTE LE NOVITÀ E LE ANTEPRIME IN ESCLUSIVA PER VOI; IN DIRETTA DAGLI STATES I PROGETTI FUTURI DI SEGA, NINTENDO E DI TUTTE LE PRINCIPALI SOFTWARE HOUSE. GIOCHI PER TUTTO L'ANNO, PER TUTTE LE CONSOLE!

QUESTO MESE DUPONT VI PRESENTA LA SOLUZIONE COMPLETA DI *SUPER STAR WARS* PER SUPER NINTENDO E DI *WORLD OF ILLUSION* PER MEGA DRIVE.

GP A HOLLYWOOD!

SPECIALE *JURASSIC PARK* E *SUPER MARIO BROS.*: TUTTI I SEGRETI E I RETROSCENA DEI FILM (E DEI VIDEOGIOCHI) PIU ATTESI DELLA STAGIONE!

http://www.oldgamesitalia.net/

RICORDATEVI CHE I NUMERI 6,7 e 9 di GAME POWER SONO ESAURITI

mario

20

http://www.oldgamesitalia.net/

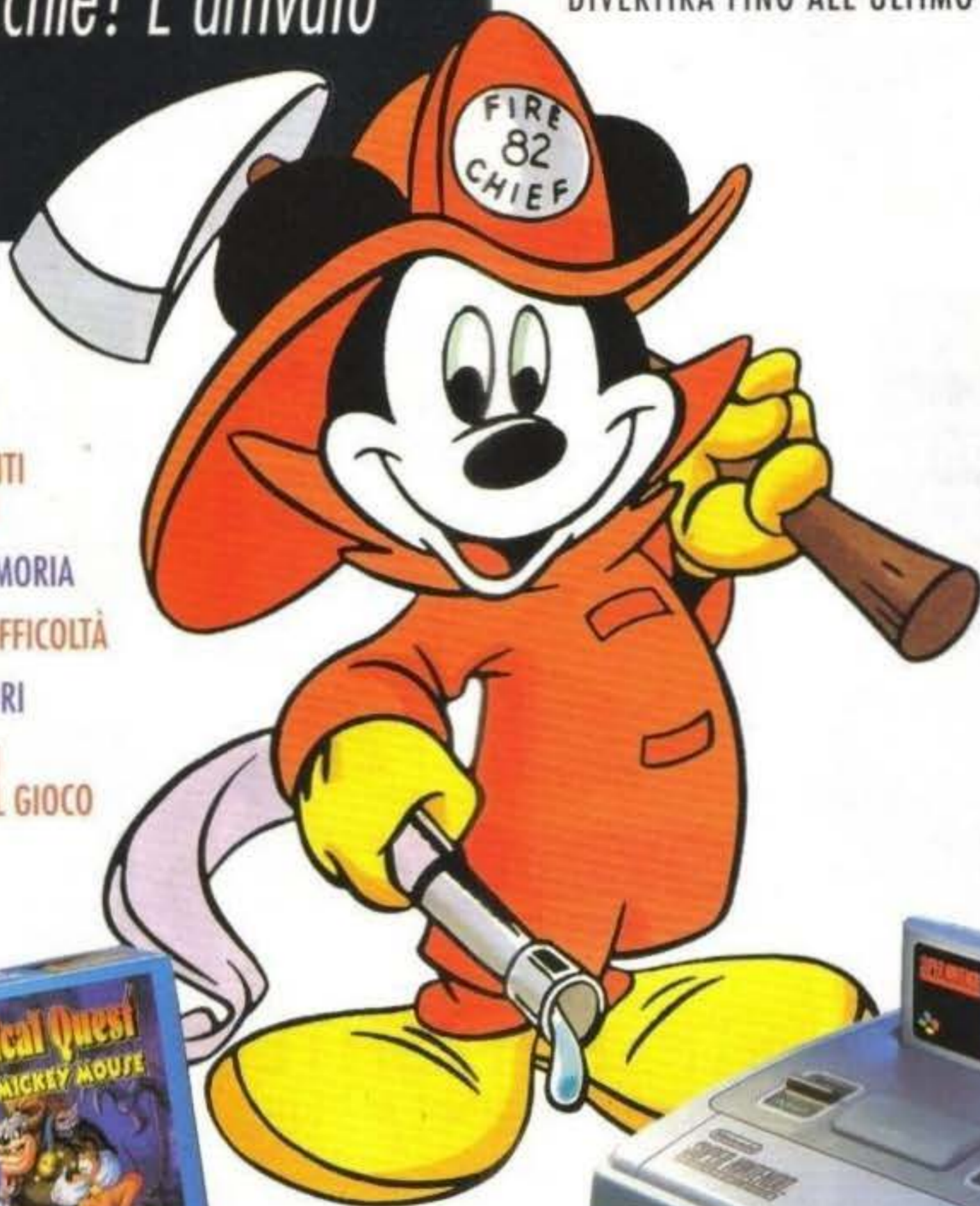
THE MAGICAL QUEST

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUP...

TUTTE LE SCHERMATE SONO IN ITALIANO!

TOGLIETE IL GUINZAGLIO ALLA VOSTRA VOGLIA DI AVVENTURA, TOPOLINO E PLUTO VI ASPETTANO PER PORTARVI IN UN CARTOON DI MAGIA E DI MISTERO. CON UNA ANIMAZIONE DA AUTENTICO DISNEY E UNA GIOCABILITÀ DA VERO CAPCOM, "THE MAGICAL QUEST" VI DIVERTIRÀ FINO ALL'ULTIMO INCANTESIMO.

Drizzate le orecchie! È arrivato Mickey Mouse.

SUPER NINTENDO LA SFID...

- 6 MONDI DA ATTRAVERSARE
- 3 TRAVESTIMENTI PER TOPOLINO
- 8 MEGA DI MEMORIA
- 4 LIVELLI DI DIFFICOLTÀ
- 1 O 2 GIOCATORI
- POSSIBILITÀ DI CONTINUARE IL GIOCO

The Magical Quest Mickey Mouse — CAPCOM — SUPER NINTENDO — PAL VERSION — VIVI UNA MAGICA AVVENTURA CON TOPOLINO!

...ERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA ... AT

Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la possibilità di iscriverti al mitico Club Nintendo.

IL NUMERO UNO NEL MONDO

http://www.oldgamesitalia.net/

a cura di MBF

Game power

L'APPOSTA DI GAME POWER via Aosta 2
20155 Milano Pianeta Terra

Benvenuti in un'"area protetta" dove si parla ancora di videogiochi. Con competenza. Dietro il tizio che si firma MBF c'è un'intera redazione che ha fatto le elementari con *Mario*, fa jogging con *Sonic* e alleva dinosauri mangia-mele. Per farla breve, c'è una reda che sa tutto quello che c'è da sapere sui videogiochi, e anche di più. Ora, se volete dire la vostra su grossi problemi sociali, criticare le decisioni del governo, chiedere delucidazioni sul nuovo modello 740, forse *Panorama* o l'*Espresso* potrebbero darvi risposte più esaurienti delle nostre, ma se quello che via angustia è il nuovo sparacchino Konami anziché le caratteristiche tecniche di una nuova console, beh, non potevate beccare rubrica migliore, "almeno" in Italia.

Detto questo, diamo il via ai consigli per gli acquisti... Vostro,

MBF

P.S.

Un saluto particolare a Danilo Z CTA da Milano: una lettera bellissima!

VISHIDO

Caro MBF,

seguo da pochi numeri la vostra rivista (prima leggevo ConsoleMania) e sono veramente dispiaciuto di non avervi scoperto prima. Game Power è veramente super, soprattutto per le news, recensioni (complimenti per il nuovo look!) e per la Posta. Non vorrei annoiarvi e passo subito al dunque:

1) Dopo aver letto la recensione di *Lords of Thunder* ho deciso di acquistare un PC Engine Duo. Mi potresti elencare le caratteristiche tecniche della macchina?

2) Mi consigli qualche rivenditore in particolare?

3) C'è pericolo che presto smettano di realizzare giochi per il Duo?

4) Com'è *Rainbow Island* per Duo?

Piero Gatti (Lainate, MI)

1) Il PC Engine Duo sta a cavaliere tra gli otto e i sedici bit, ovvero è un otto bit customizzato. Ha una CPU che gira a 7.16 MHz (come il MD). Utilizza software su cart e su CD. La macchina può visualizzare fino a 512 colori su schermo grazie a una modifica hardware che costa circa 30 mila lire. La risoluzione è 320 per 224, mentre gli sprite su schermo possono arrivare fino ad un max di 64. La versione americana del PC Engine Duo si chiama Turbo Duo: le due console differiscono esteticamente, ma non tecnicamente. Non esistono problemi di compatibilità per quanto riguarda il software su CD, mentre per quello su cart è necessario acquistare un adattatore (lire 50.000 circa). Il Duo è la console che vanta il numero più alto di giochi software digitali (insieme al Marty): oltre 300 titoli. Recentemente è uscita una versione più economica del Duo che è chiamata Duo-R, completamente compatibile con tutto il software esistente.

2) No, perché non posso fare pubblicità. La macchina non è importata ufficialmente, ma i migliori negozi italiani la vendono ormai da anni. Checka gli inserzionisti...

3) No, perché in Giappone la macchina va ancora fortissimo, e la TTI, che la distribuisce ufficialmente negli States, sta tentando di conquistare una bella fetta dell'importantissimo mercato americano (vedi speciale CES).

4) Lo potrai trovare recensito sul prossimo numero.

SUPER MARIO SCART

Saluti a tutti voi di Gheim Pauà!

Sono un grande ammiratore della vostra rivista: è veramente fantastica!

Mi chiamo Fabrizio, ho dodici anni, posseggo un Super NES e mi piacerebbe molto acquistare il mitico Neo Geo, ma per ora rimane solo una fantasia. Vorrei che rispondeste alle mie domande, ve ne sarei grato.

1) Uscirà mai *Mortal Kombat* per SNES?

2) Potete indicarmi oltre a *Jimmy Connors Tennis* un grande titolo sportivo? Soprattutto del genere calcistico e automobilistico...

3) *Soccer Brawl* o *Fatal Fury 2* usciranno per Super NES?

4) Che cos'è *Hat Trick Hero*?

5) Che voto dareste a *Death Valley Race*?

6) *Super Tennis* è un acquisto sensato?

7) È m'eglio *Super Volley 2* o *Final Fight 2*?

8) Perché tutti questi "super"?

Saluti da,

Fabrizio Brandoni

P.S.

Non credete che tutte queste accuse contro i videogiochi siano ingiuste? (Diciamo pure che fanno ridere i polli... Biomassa la finisci di sghignazzare? NdMBF)

Dunque:

1) Sì, ne abbiamo parlato il mese scorso.

2) Striker è un'ottima simulazione calcistica, decisamente la migliore per SNES, mentre automobilisticamente parlando, mi aspetto grandi cose da Super Circus 2... Spero di non sbagliarmi. Top Gear resta un buon gioco, ma ti consiglio di aspettare per qualcosa di più sugoso.

3) Fatal Fury 2 (16 Mbit) uscirà sotto etichetta Takara, mentre per Soccer Brawl si sta interessando la Sunsoft.

4) Un triste gioco di calcio. 23%.

5) Si era beccato il Powergame (90%) qualche GP fa, ma personalmente lo ritengo poco giocabile. Scroccalo da un amico invece di acquistarlo.

6) Sure!

7) Final Fight 2 è molto carino, ma puzza di vecchio e poi si finisce in tre partite. La pallavolo è ok, ma c'è un sacco di roba più interessante in giro.

8) Perché se la tirano.

CYBER CIP

Cara redazione di GP
mi chiamo Nando, posseggo un Super Famicom e vi seguo dal primo numero. Lasciatemi dire che siete veramente i migliori, anche perché la vostra concorrenza è proprio scarsa. Vorrei proporre alcuni quesiti all'insostituibile MBF:
1) Quanto daresti ai seguenti giochi? *Battle Grand Prix*, *Axelay*, *Sim City*, *Lemmings* e *Hyper Zone* (tutti per SNES).
2) Perché non fate recensioni multicommento?
3) Preferisci *Super Mario Kart* o *F-Zero*?
4) I livelli di *Super Mario World* sono veramente 96? Io ne ho trovati solo 93!
5) Perché avete dato 93% a *Tiny Toons*? Tutte le altre riviste hanno detto che è troppo facile. Anche Kappa gli ha ammollato 800% per la scarsa longevità!
6) Sfido chiunque in reda a battere il tempo di 2 minuti 43 secondi e 66 decimi sul circuito di Mute City 1 a *F-Zero*!
Ah, dimenticavo: in *Super Mario Kart* c'è una gaboletta per far gareggiare il computer come fantasma, contro di voi, nel "Time Trial". Basta premere B sul secondo joypad nella selezione del personaggio prima di scegliere il vostro.
Ciao

Nando Pizzini (Roma)

'A Nando, beccati le rispo:
1) 69%, 80%, 84%, 83%, 37%.
2) Perché no.
3) Direi che sono entrambi dei grandissimi giochi. F-Zero *non ha rivali se giocato da soli,* SMK *in double è stragalattico.*
4) Sei scarso.
5) Red Fury è fissata con i personaggi della Warner Bros... No, scherzo... In effetti 93% è un po' troppo. Col senno di poi, 85% blasta e avanza.
6) Seeeh! Ci vediamo allo Smau...

GIURASSIC PORK

Caro Matteo,
leggo da mesi la vostra fantastica rivista e non ho mai avuto motivo di lamentarmi. Vi scrivo oggi non per criticare, ma per chiedere delucidazioni.
Vorrei sapere, in particolare, che differenza c'è tra un chip DSP e un chip SFX: a cosa servono esattamente? Se sono più potenti dei microprocessori del SNES, perché la Nintendo non li ha inseriti direttamente nella console? [...]
Grazie,

Stefano de Angeli (Marcallo, MI)

I chip DSP (Digital Signal Processor) sono stati creati per velocizzare le operazioni della CPU e per ottenere prestazioni che la macchina, da sola, non sarebbe in grado di dare. Fino ad oggi, la maggior parte dei chip extra sono stati sfruttati dalla Nintendo, per ovviare alla lentezza, o presunta tale, del microprocessore centrale del SNES, che "gira" a 2.68 o 3.56 MHz. Giochi come Pilotwings *o* Super Mario Kart *ne hanno fatto un egregio uso. Recentemente anche la Sega si è interessata alle grandi possibilità*

TECNICAMENTE PARLANDO (è sempre relativo alla lettera precedente)

1) TECNOLOGIA RISC

Il Super FX è basato su quella tecnologia che gli ingegneri e i programmatori definiscono, in gergo, RISC, acronimo che sta per Reduced Instruction Set Chip (opposto a CISC, Complete Instruction Set Chip, la tecnologia che ha sposato la Intel con i suoi 286, 386, 486 ecc). Tali microprocessori svolgono un grande numero di calcoli a una velocità elevata, calcoli di per sé necessari per muovere sprite e/o poligoni, ingrandirli, ruotarli ecc. In parole assai povere, il Super FX permette di ridurre considerevolmente il numero di cicli necessari per elaborare una certa istruzione: dagli ordinari sei/sette a uno/due. Niente male, vero? Nella maggior parte delle altre console tale compito viene assegnato al processore centrale (CPU, ovvero Central Processing Unit), ma se questo non è sufficientemente veloce, in genere "fatica" non poco ad aggiornare lo schermo e a muovere sprite e oggetti, e ciò si traduce con i disdicevoli rallentamenti che hanno afflitto i primi giochi per SNES. La CPU del Super NES è certamente più potente del Super FX, ma non altrettanto specifica. Il Super FX si occupa di creare segnali digitali che vengono poi sviluppati dal sistema centrale. Riassunto totale: il Super FX è un Digital Signal Processor (per gli amici, DSP), ossia un processore aggiunto, presente in una cartuccia, che fa da "spalla", ovvero facilita il compito del Grande Fratello, la CPU. Non solo: è risaputo che la velocità del clock è modesta (3.58 MHz), ma con l'upgrade del DSP può raggiungere una velocità compresa tra i 7.6 e i 10.74 MHz. Senza un DSP coadiuvante, il famigerato Mode 7 sarebbe certo molto meno spettacolare.

2) ANIMAZIONI POLIGONALI 3D

La capacità di realizzare effetti tridimensionali in tempo reale è il punto di forza del Super FX. Il chip permette di sviluppare una quantità assai maggiore di grafica poligonale piena rispetto a prima. Senza il Super FX, il Super NES poteva "semplicemente" flippare uno sprite da un punto all'altro dello schermo. Ora invece è possibile ruotare su tre assi (x, y, z) poligoni e oggetti vari presenti su schermo che hanno due dimensioni. È chiaro che sullo schermo potrà magari apparire solo una faccia di un cubo costituito da più poligoni, ma tutte e sei le facce esistono nell'immagine. Se avete giocato a *Star Wing* e avete raggiunto il cubo rotante, capirete esattamente cosa intendo: con il Super FX chip, differenti lati del cubo possono apparire a seconda della variazione di prospettiva del giocatore.

3) CAPACITÀ DI MEMORIA POMPATA

Il Super FX facilita notevolmente il compito dei programmatori, permettendo loro di dimezzare i tempi di sviluppo e, nel contempo, di realizzare prodotti sempre più sofisticati. Per quanto riguarda la mera programmazione, sfruttando le capacità del Super FX sarà possibile utilizzare molta meno memoria per sviluppare giochi sempre più massicci. Normalmente, i personaggi e gli oggetti visualizzati sullo schermo, sono costituiti da sprite o da aggregazione di sprite la cui realizzazione richiede un notevole dispendio di memoria. I programmatori devono effettivamente disegnare e memorizzare tutte le singole posizioni o frame di ogni oggetto, come nella realizzazione di un cartone animato, e questa procedura "pappa" bit e byte come se fossero bruscolini. Ma il Super FX, perfetto deus ex machina, permette di estrapolare facilmente oggetti costituiti da poligoni, i cui movimenti, animazioni e prospettive vengono automaticamente calcolate dal chip, che li "istruisce" a dovere. Risultato: un sacco di memoria risparmiata, utilizzabile per grafica e altro. Il che eventualmente permette di ridurre i costi (un gioco da 8Mbit costa sempre meno di uno da 16Mbit) e i tempi di programmazione. Più titoli, più in fretta.

4) TEXTURE MAPPING

Il Super FX può creare oggetti, come dicevamo, utilizzando dei poligoni, delegando poi al grafico, poi, di "sofisticarli" per mezzo della procedura nota come Texture Mapping. Ok, ok, mi spiego meglio: "texture mapping" è l'espressione che si riferisce al processo con il quale si spalma letteralmente un'immagine (digitalizzata o meno) attorno a un cubo o a una sfera, oppure, meno tecnicamente, consiste nel piazzare un po' di grafica su un poligono, al fine di farlo sembrare meno un poligono e più un oggetto riconoscibile. I risultati sono assai apprezzabili: in questo modo è possibile far risaltare i dettagli di un'immagine, i suoi contorni. Quello che prima era un semplice aggregato di cifre binarie amorfe, ora ci fa esclamare "Guarda, papà: un pollo!". Miracoli della tecnologia.

Manipolare e muovere l'oggetto su e giù per lo schermo significa obbligare il Super FX a calcolare automaticamente la forma e le modifiche strutturali dell'oggetto stesso. Da un certo punto di vista, l'oggetto si presenterà in un certo modo, da un altro esso assumerà un'altra forma, correlata alla prima. Il Super FX simula effettivamente la realtà. Attualmente, le sole macchine sul mercato che incorporano un chip apposito per texture mapping sono i vari, inavvicinabili (per i costi!) Silicon Graphs. Senza dimenticare la 3DO, ovviamente...

5) Gli effetti speciali del Super FX

Uno dei problemi principali nel creare grafica computerizzata dipende dalla difficoltà di rappresentare oggetti in movimento rispetto ad una determinata sorgente luminosa. Grazie alla palette del Super NES che vanta oltre trentamila colori (dei quali 256 visualizzabili contemporaneamente su schermo), è già possibile simulare ombreggiature e riflessi, come ha confermato *Star Wing* e come vedremo in *FX Trax*. Con il Super FX è ora possibile anche "ombreggiare" un poligono, muoverlo, ruotarlo, ingrandirlo mantenendo la corrispondente ombra sulla sua superficie ed eliminando, nel contempo, flickerii e rallentamenti. Ma il Super FX è solo l'inizio. In futuro avremo tutta una serie di chip ausiliari, tra cui anche alcuni di tipo musicale (si vocifera che la Nintendo stia sviluppando un QSound chip per SNES), sperando che i prezzi calino.

LEGGI E FUGGI

"Perché le mosse segrete di un gioco, che so, Sonic Boom di Guile in SF2, si dicono tali se tutti le conoscono?"

(Duranti Durimpi)

"Giocare è bello, epilettico è meglio"

(Alessandro la Rosa)

"Ho risolto il problema della pubblicità sulle rivista di videogiochi più bella del mondo, ovvero GP: perché noi lettori non facciamo una colletta e vi compriamo tutte le pagine della pubblicità, magari riempiendola con quanto più ci aggrada?"

(Riccardo Maria, Roma)

"La carta igienica di Star Wars? Star Fox"

(Luca Federici)

offerte dai chip ausiliari, come dimostra Virtua Racing. *Il problema fondamentale di questa tecnologia si può facilmente sintetizzare: i chip hanno un costo non irrilevante (soprattutto il Super FX) e ciò si riflette direttamente nel costo dei giochi che li utilizzano. Casi emblematici sono* F1 Exhaust Heat 2 *o* Star Fox, *quest'ultimo venduto in Giappone a prezzi da capogiro.*

Per questo, molte software house, tra cui Capcom e Konami, hanno deciso di non sviluppare software chippato, almeno fino a che i prezzi dei DSP non raggiungano costi di fabbricazione fattibili per il produttore e, conseguentemente anche per il consumatore.

La Nintendo in genere chippa i suoi titoli con un microprocessore Nec targato PD77C25 che flippa la velocità del Super NES fino a dieci MegaHertz. Senza codesto chip, giochi come Pilotwings *sarebbero quaranta volte più lenti. Impressive, vero? Il Super FX si basa sullo stesso principio. L'aggeggio è stato sviluppato per oltre due anni dall'inglese Argonaut Software. Sebbene la velocità del Super FX non sia poi tanto superiore a quella dei normali DSP (10.74 MHz), la grande novità consiste nel fatto che il chippone è stato costruito per sviluppare grafica a poligoni ed animarla in maniera sufficentemente veloce da non far addormentare i giocatori.*

Il Super FX ha segnato l'ingresso della grafica poligonale nei giochi Nintendo, che può essere combinata ai canonici sprite per accrescere il realismo. L'idea della Nintendo è chiaramente quella di lanciare una nuova generazione di giochi radicalmente innovativi, differenti da quelli della concorrenza, preferibilmente migliori. Visto l'enorme successo di Star Fox *e quello prevedibile di* FX Trax, *la Sega sta cercando di correre ai ripari con giochi analoghi (*Star Quest *della Namco non è chippato, ma assomiglia moltissimo al titolo Nintendo), il che lascia supporre che entro pochi mesi verremo letteralmente sommersi da titoli poligonali. In* Star Fox, *i poligoni riescono effettivamente ad accrescere la sensazione di profondità, separando background e area di gioco principale in modo evidente, eliminando quella sensazione di "piattezza" caratteristica di giochi pseudo-3D per SNES come* Wing Commander *o* Warpspeed.

TAZZA MANIA

Megagalattica redazione di GP,

sono un ragazzo di sedici anni, mi chiamo Elia e posseggo un MD. Vi scrivo per farvi le seguenti domande:

1) Mi metti in ordine di bellezza questi giochi (tutti per MD): *James Pond II, Taz Mania, Alien3, Mick & Mack*?

2) Uscirà *Chuck Rock 2* per MD?

3) Quanti Mb ha la versione di *SF2* per MD?

4) Quanto costerà?

5) Mi consigli un gioco alla *Zelda* per la mia console?

Ciao,

Elia Gaiti (BG)

1) Alien 3 *(grande),* Mick & Mack, James Pond 2, Taz Mania.

2) È imminente la versione per Mega CD dalla Virgin, a seguire quella su cart.

3) 24.

4) Tanto. Troppo.

5) Phantasy Star 3 *o* Sword of Vermillion.

INGORDO #106

Cara redazione di GP,

voglio dirvi che per me siete la miglior rivista del settore, o meglio, eravate la miglior rivista del settore.

Per prima cosa ho notato un notevole abbassamento dei voti. Qualche esempio? *Final Fight* per Mega CD: 78%, mentre CVG riporta un bel 96%. Posso capire una certa differenza, ma 18%!!! E non venitemi a dire che i voti delle altre riviste non c'entrano perché allora noi come facciamo a regolarci nell'acquisto di un gioco? Cosa ne sappiamo noi se a Scarlet piacciono o meno i picchiaduro?!?

Passiamo a *Fatal Fury* per MD: 80%, mentre quello per Super NES 87%. Consolemania e CVG affermano che la versione per MD è migliore di quella per SNES. E poi cos'è questo ritardo nelle recensioni? *Bubsy*, contavate di recensirlo sul numero di maggio ed invece così non è stato. Ho atteso giugno e anche lì nisba. La cartuccia potevate procurarvela dagli stessi negozi che pubblicizzate.

[segue una serie di lamentele per la mancata pubblicazione delle lettere che vi risparmio, NdMBF]

Pierluigi Chiarizia, L'Aquila

Dunque, Pierluigi, vediamo di chiarire un po' le cose, mi sembri un po' confuso. Tanto per cominciare, il ridimensionamento dei punteggi è positivo soprattutto per voi lettori. È facile per i recensori sparare giudizi che non stanno né in cielo né in terra su giochi che possono avere gratis. Noi pensiamo, invece, che non tutti i lettori possono permettersi di spendere dei capitali, e diamo voti superiori al 90% solo a quei titoli che lo meritano davvero, che valgono la pena di essere acquistati. I nostri colleghi, invece, ritengono che 80% sia un votaccio, quindi anche a giochi discreti appioppano punteggi stratosferici. Mah, siamo in un paese libero... Certo, noi cerchiamo solo di essere coerenti. In dettaglio:

Final Fight *è un buon gioco, ma non sfrutta minimamente le potenzialità del Mega CD, tant'è vero che sarebbe potuto benissimo uscire su cartuccia. Ti ricordo che il Mega CD costa settecento carte: se lo possedessi pretenderei qualcosina di più, no?*

Fatal Fury: *87% per la versione Super NES è generoso. Non si meritava più di 75%. Non siamo razzisti nei confronti del MD, stai tranquillo: 80% è giusto, non un punto di più, non uno di meno.*

Bubsy: *se la Accolade posticipa il lancio, noi non possiamo farci molto. Potremmo, che so, dare un voto più o meno random alla preview e spacciarla per recensione, visto che va di moda, ma non mi pare il caso.*

B-TRAIN

Caro Gheim Paua,

eccoti qualche domandina veloce veloce per tutti voi:

1) Perché software house massicce come Capcom o Konami non fanno giochi per Super Scope?

2) Uscirà mai *Player Manager* per SNES?

3) Vedremo mai un GdR dalla Konami?

4) E un nuovo episodio di *Castlevania*?

5) E il seguito di *Un Squadron*?

6) Che fine ha fatto *Monsters* della LucasArts?

7) Ho sentito che *Star Fox* non è compatibile con il Game Genie. È vero?

Un grande ciao da

***Super Mario* (Finale Ligure, GE)**

Alla faccia delle domandine "veloci veloci": erano ventidue in totale!

1) La Konami ha appena realizzato un gioco violentissimo intitolato Lethal Enforces *per Super NES e Mega CD che può essere giocato solo con la*

CHIAVACCI FOREVER

Ebbene sì, non riusciamo più a liberarcene. Il buon Roberto Chiavacci ci perseguita ormai da mesi (anni?) e non sappiamo come fare per dirgli che il suo umorismo è quasi peggiore del nostro, il che è tutto dire. Ma siamo fatti così, non riusciamo più fare a meno della saggezza di Bob. Vai, vai con la morale di settembre...

"Un indovino si reca in piazza del Duomo a Milano e avvisa tutto che il monumento sta per crollare, ma NESsuno gli crede. L'indomani i milanesi scoprono con stupore che una delle facciate del duomo è completamente crollata.

Morale: Duomo Avvisato, mezzo salvato."

[1993, Bob Chiavacci©®™]

pistola laser inclusa nella confezione. Molto splatteroso: a Chicago c'era una bella fila per farci una partita... Comunque non sono previsti né gioco Capcom né Konami compatibili con il Super Scope entro la fine dell'anno. Sorry.

2) Uscirà verso Natale sotto etichetta Imagineer.

3) Certo! I creatori di Parodius *stanno dando i tocchi finali a* Madara *(SNES, ottobre, Japan), che si preannuncia debordante.*

4) Non per SNES: è previsto invece per Mega Drive e Mega CD.

5) Sì, dovrebbe chiamarsi Carrier Airwing *e dovrebbe uscire nei primi mesi del 1994. Si tratta della conversione dell'omonimo coin-op.*

6) Verrà pubblicato sotto etichetta Konami, che ne ha acquistato i diritti (mica stupidi!), ed è stato ribattezzato Zombies Ate My Neighbors. *Imminente.*

7) Purtroppo sì: è incompatibile anche con la maggior parte degli adattatori convenzionali (Honey Bee, the Bridge ecc.).

CES-MASTER

Glutinoso MBF

chi scrive è un Neo-Geologo convinto che, in merito alle marionate di lettere circa la sua coinsole, ha deciso di scrivere una bella letterina con tante domandine, e vorrebbe ricevere tante belle rispostine:

1) Non ti pare che la SNK dovrebbe dedicarsi ai giochi da bar e concedere ad altre software house la licenza per programmare quelli per Neo Geo?

2) Quanti colori su schermo può visualizzare il Neo Geo, contemporaneamente?

3) Perché molti giochi hanno crediti infiniti? Vedi *Magician Lord*... Si sa, la carne è debole...

4) Perché *Super Side Kicks* è così caro?

5) Bitta, lasciatelo dire: non ne imbrocchi una! Sono stato da Giocando (l'importatore ufficiale del Neo Geo) e mi ha detto che *Shadowrun* non esiste, *Reazione* non esiste, *Art of Fighting 2* non esiste. Il CD costerà un milione e due.

6) Concludo con il dire che è nato a Perugia il Neo Geo Fan Club, per informazioni telefonare al 755384 (ore pasti) e chiedere di Alessandro. Hasta la vista...

Alessandro Scala (PG)

1) La SNK ha detto "la console è mia e i giochi li programmo io". Così è se vi pare.

2) 4096.

3) Veramente Magician Lord *era uno dei primi. Pochi tra gli ultimi titoli hanno crediti illimitati.*

4) Perché è pieno di chip silicei notoriamente costosi, dovrebbe essere chiaro a questo punto, no?

5) Alessandro, lasciatelo dire, non ne imbrocchi una. Art of Fighting 2 *è imminente così come lo è* Magician Lord 2, *mentre gli altri due (ah, "Reazione" è chiaramente un refuso, il titolo esatto è* Reactor*) usciranno nei primi mesi del 1994. Inoltre il titolo europeo di* Shadowrun *sarà* Samurai ShowDown, *dal momento che* Shadowrun *è il titolo di un gioco per SNES dell'australiana Laser Beam pubblicato sotto etichetta Data East. Non ti stupire: il titolo europeo di* Fire Suplex *è* 3 Count Bout *(mai sentito?)... Il CD non costerà un milione e due per il semplice motivo che la SNK, come la Nintendo, ha rinviato il lancio della sua macchina a data indeterminata. D'altronde con un concorrente come la 3DO un semplice CD-ROM non basta più. Salutami Giocando.*

GNACCA GNACCA

Cenobitico MBF,

la disgraziata che ti scrive è una ragazzina beota di quindici anni. Voglio farti i complimenti per la nuova veste grafica di GP che è ancora più galattico. Ti scrivo dopo una lunga crisi di astinenza da videogiochi imposta da impegni scolastici. Con questo vorrei sfatare il luogo comune che vuole solo i ragazzi attaccati al monitor 24 ore su 24. Ed ora qualche domanda:

1) Colleziono antichità: qual è stato il primo gioco per MD? E per MS?

2) Intendo comprare al più presto (Natale) il Mega CD. Quali giochi mi consigli? Adoro i platform e i giochi di ruolo... Quando *Sonic* su CD? E *Switch*?

3) *Cool Spot* o *Tiny Toons*, questo è il dilemma!

4) Possiedo per PC *Solid State PInball* della Littlewing, ma vorrei una buona simulazione di flipper anche per MD, che aria tira da quelle parti?

Nella vana speranza di essere pubblicata saluto tutti voi di GP.

W i videogiochi!

by Mony The Killer

1) Quando una macchina viene lanciata in genere sono già disponili almeno 5-6 giochi, per cui non si può parlare di "primo" in assoluto...

2) Wonderdog *e* Chuck Rock 2 *non sono male.* Sonic *sembra massiccio... Checka le news for more.*

3) Io preferisco Cool Spot.

4) Beh, c'è il grande Dragon's Fury *(Tengen), conversione diretta del fantastico titolo per PC Engine,* Devil Crash. *Bruttino invece* Crue Ball. *In arrivo* Dragon's Fury 2...

CICCA CICCA

Superlativa e mitica redazione di GP,

siamo due ragazzi di 14 anni e ci chiamiamo Amedeo e Lorenzo. Possediamo entrambi un SNES (italiano e americano). Innanzitutto vorremmo complimentarci con voi perché state facendo un ottimo lavoro: la vostra rivista è la migliore nel suo campo. Ed ora alcune domande:

1) Sono vere le voci riguardanti l'uscita di *Art of Fighting* e *World Heroes* per SNES?

2) Secondo voi è meglio *Star Wing* o *F1 Exhaust Heat 2*?

3) Vedremo mai *Cool Spot* su SNES?

4) Uscirà *Street Fighter CE* per SNES?

5) Cos'è *King of The Rally*?

Lorenzo Garello e Amedeo Callegari (Imperia)

1) Ma è chiaro! Tra l'altro dovrebbero già essere in circolazione, quando leggere queste righe.

2) Star Wing. F1 Exhaust Heat 2 *è irritante e non vale la metà del suo prezzo.*

3) Lo abbiamo visto a Chicago ed è giocabile quanto la versione per MD.

4) Flippa a pagina 58 e lo saprai.

5) Un triste gioco della Meldac. 24%.

http://www.oldgamesitalia.net/

IN ASSOLUTA ANTEPRIMA LA NUOVISSIMA AMIGA CD³² DELLA COMMODORE LA CONSOLE EQUIPAGGIATA DI CD ROM E PROCESSORE A 32 BIT, 256.000 COLORI CONTEMPORANEI SU SCHERMO DA UNA PALETTE DI 16,8 MILIONI NATURALMENTE DA COMPUTER ONE!!!!! TELEFONA PER ULTERIORI INFORMAZIONI!!

DISPONIBILE IL NUOVISSIMO ADATTATORE NINTENDO-SUPERNINTENDO!!!! PER POTER UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI 8 BIT SUL SUPERNES!!! NATURALMENTE DA COMPUTER ONE!!!! TELEFONA PER ULTERIORI INFORMAZIONI!!

OLTRE 3000 ARTICOLI PER LA TUA CONSOLE SEMPRE DISPONIBILI

VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA

ORDINA IMMEDIATAMENTE!!!!

APERTO TUTTI I GIORNI DALLE 9:00 ALLE 19:30 Continuato

TELEFONO 051 ...3.504 (10 Linee r.a.) FAX ...

TINY TOON

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION

Un cartone animato come non hai mai visto, un game come non hai mai fatto.

UN VIAGGIO LUNGO COME LE ORECCHIE DI BUSTER BUNNY IN COMPAGNIA DI TUTTI I NIPOTINI DEGLI EROI WARNER BROS. A TE IL COMPITO DI AIUTARE IL PICCOLO BUNNY E I SUOI PAZZI AMICI A SUPERARE STRAORDINARI LIVELLI RICCHI DI INCONTRI E SORPRESE.

DISPONIBILE ANCHE SU NES E GAME BOY!

TINY TOON Adventures BUSTER BUSTS LOOSE!

KONAMI

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

- 6 LIVELLI DI GIOCO CON MONDI DIFFERENTI
- 5 EXTRA-GAMES INSERITI TRA I LIVELLI
- GRAFICA E COLONNA SONORA DA AUTENTICO CARTOON
- SALVATAGGIO DEL GIOCO CON PASSWORD

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT

Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la possibilità di iscriverti al mitico Club Nintendo.

Nintendo®

IL NUMERO UNO NEL MONDO

ARMANDO TESTA SPA

GAME POWER A HOLLYWOOD!

Jurassic Park: dal film di Steven Spielberg ai videogiochi della Sega e della Ocean. Super Mario Bros: dal personaggio più famoso dei videogiochi Nintendo al film della Buena Vista Pictures.

Immaginate un parco safari in cui i visitatori si aggirano su jeep attorniati da pteranodonti, triceratopi, brontosauri e tirannosauri... Immaginate che qualcosa vada storto e che gli uomini del parco si trovino a dover combattere per la propria vita contro questi esseri che provengono dagli abissi del tempo... Bene, se la vostra immaginazione vi ha dato una seppur vaga idea di quello che potreste provare in una situazione come questa, vi do' il benvenuto a *Jurassic Park*.

Prima ancora che il romanzo fosse finito, Steven Spielberg contattò Michael Crichton per acquistarne i diritti e farne l'evento cinematografico più importante dai tempi di *Guerre Stellari* e di *E.T.*; non appena Spielberg ne ottenne i diritti, il presidente della Ocean si fece avanti per poterne fare un videogioco e riuscì a ottenere la licenza per le piattaforme Amiga, PC e Nintendo. La Sega si riservò di creare un videogioco "proprio", per il Mega CD e per il Mega Drive.

Ed è proprio di questo gioco che stiamo parlando: 16 Mbit di piattaforme/azione a scorrimento orizzontale in cui è possibile scegliere se guidare il Dottor Grant, paleontologo di *Jurassic Park* che deve liberare i suoi compagni, o un raptor, un dinosauro fortunosamente sfuggito alle gabbie che deve scappare per raggiungere la libertà. In entrambi i casi dovrete superare 13 livelli mozzafiato difendendovi (secondo il ruolo che avete scelto) da dinosauri affamati e aggressivi o dalle guardie della base, armate di fucili con proiettili soporiferi; il gioco per Mega CD, invece, sarà più incentrato sugli elementi di avventura e di investigazione e, ovviamente, farà largo uso di full motion video.

Per il gioco, realizzato da un gruppo di dodici sviluppatori (di cui nove grafici) nel giro di quindici mesi, sono state utilizzate tecniche simili a quelle sfruttate per

A lato e sopra: i due logo di Jurassic Park e Super Mario Bros, i film più attesi dai videogiocatori. Forse dovremo aspettare un po' per vederli (beh, neanche tanto, JP esce il 16 settembre!), ma ne varrà la pena! A destra: alcune immagini dei film in anteprima assoluta per Zia Marisa!!!

http://www.oldgamesitalia.net/

Sopra: due immagini del gioco Jurassic Park per Mega Drive. A lato: alcuni sketch e, in basso, un'immagine del gioco per Mega CD.

girare le terrificanti ed estremamente realistiche sequenze del film: stop motion computerizzata e resa fluida da appositi programmi, modellini di dinosauri in scala, e Mark Dobratz, che ha fornito il "materiale" video da cui sono stati digitalizzati i movimenti del Dottor Grant (più di cinquanta sequenze di animazione diverse). Il tutto sotto il controllo e il coordinamento di Doug TenNapel, il capo grafico, famoso disegnatore di cartoni animati.
I raptor si muovono con oltre venti diverse sequenze di animazione che non vengono semplicemente randomizzate, ma controllate da un sofisticato sistema d'intelligenza artificiale: di fatto il giocatore, attraverso le azioni di Grant, interagisce direttamente su ciò che il dinosauro tenterà o deciderà di fare, in maniera intelligente e, quindi, estremamente pericolosa.

IL FILM

L'Industrial Light & Magic realizzò "per prova" un'animazione in grafica computerizzata di un branco di dinosauri che correvano sullo sfondo di un paesaggio tropicale, con un tirannosauro che si avvicinava all'immaginaria cinepresa. Quando Spielberg la vide decise che avrebbe utilizzato le tecniche di computer graphic più avanzate, al posto della più comune "stop-motion" (una tecnica inventata dal grande Ray Harryhausen che consiste nel fotografare un modellino, muoverlo leggermente, fotografarlo di nuovo, e così via, fino ad avere un movimento completo). In realtà, alla fine, venne utilizzata una tecnica mista: i modellini erano collegati, tramite microchip e sensori, direttamente al computer, in modo che ogni più piccolo movimento veniva registrato nello scheletro grafico sullo schermo; vennero realizzati, comunque, anche audioanimatroni (cioè "robot" comandati a distanza con una grande ampiezza di movimenti disponibili) dei dinosauri in varie scale, costruiti dai tecnici della Stan Wiston's Studios: il lavoro più grande fu la realizzazione di un audioanimatrone in scala naturale del Tirannosaurus Rex, che quando si muoveva faceva realmente tremare il terreno dal peso... Il risultato è la più incredibile e realistica serie di sequenze della storia del cinema: gli attori sembrano interagire perfettamente con tirannosauri, brontosauri, triceratopi, velociraptor e pterodattili... Una curiosità: nel romanzo (e nel film) tutto comincia dal ritrovamento di alcuni insetti intrappolati nell'ambra che contengono ancora alcune molecole di sangue di dinosauro, da cui gli scienziati riescono a ricavare una traccia di DNA per cominciare la clonazione... Poco tempo dopo l'uscita del libro alcuni scienziati hanno realmente fatto una scoperta del genere... Forse *Jurassic Park* non è poi tanto fantascientifico, come progetto: chissà, forse è già in fase di realizzazione!

MARIO GREATEST HITS!

In attesa di *Super Mario V* e, forse, per sfruttare il periodo di hype e di merchandising legato all'uscita del film, la Nintendo ha deciso di lanciare *Super Mario All Stars*, una raccolta completa dei tre titoli per NES di *Super Mario Bros*, riveduti, corretti e notevolmente migliorati dal punto di vista grafico/sonoro, per Super Nintendo. I titoli possono essere giocati separatamente, non necessariamente in ordine; ognuno di essi ha una Eprom interna che permette di salvare fino a quattro posizioni differenti all'interno del gioco. Nella raccolta è stato incluso l'originale *Lost Levels*, un gioco inedito all'infuori del Giappone che sarà una vera sfida anche per i giocatori più accaniti ed esperti. Le conversioni sono virtualmente identiche, anche se leggermente arricchite di nuovi trucchetti e gabolette varie. A ottobre la recensione, più avanti, chissà, Dupont potrebbe, a grande richiesta, farne la soluzione completa.

http://www.oldgamesitalia.net/

PERSONAGGI E INTERPRETI

Nel ruolo di Mario troviamo un azzeccatissimo Bob Hoskins, con tanto di cappellino e baffoni, mentre in quello di Luigi un John Leguizamo che, oltre ad aver vinto il primo premio per il nome più strambo del 1993, non c'entra assolutamente nulla con il fratellastro della mascotte Nintendo. Daisy (un personaggio non presente nei videogiochi, che potrebbe fare le veci della principessa Toadstool) è interpretata dalla bellissima Samantha Mathis, mentre il malvagio Koopa è Dennis Hopper. C'è anche Yoshi, un piccolo tirannosauro in miniatura realizzato piuttosto bene, e i Koopa, che hanno cambiato nome in Goomba (e hanno cambiato parecchio anche l'aspetto: da tartarughe sono diventati omoni grandi e grossi con la testa microscopica di un dinosauro).

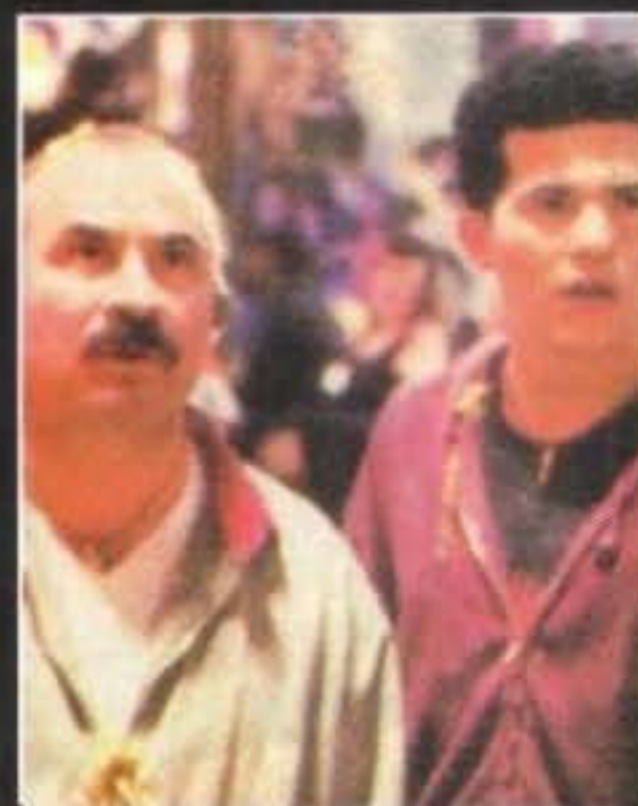
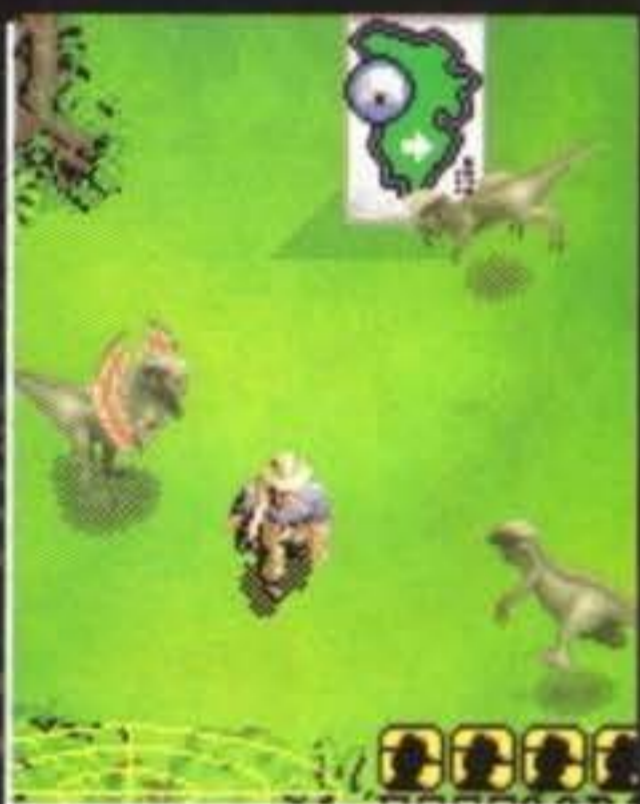
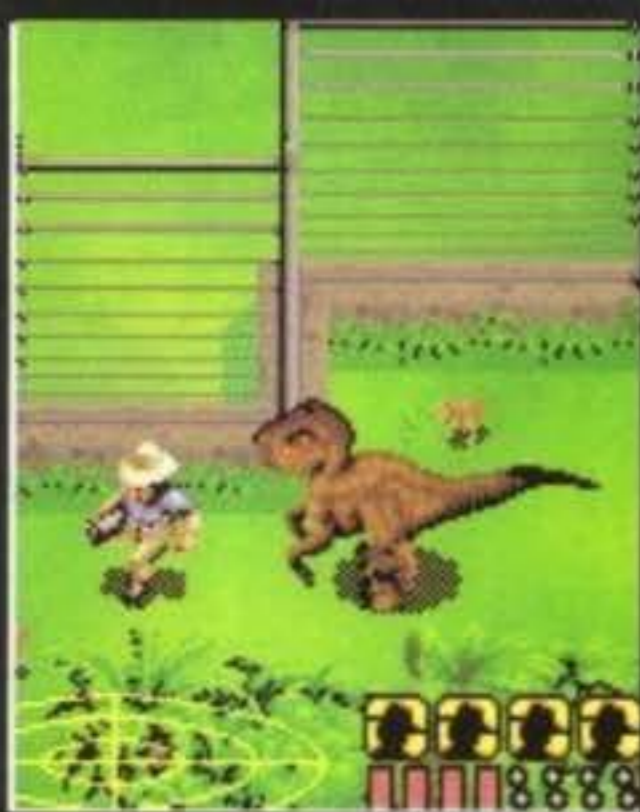
GLI EFFETTI SPECIALI

Per le scenografie di Dinohattan (la Manhattan dei dinosauri, nell'universo parallelo) è stato chiamato in causa nientepopodimeno che David L. Snyder, responsabile degli scenari che hanno prodotto le sequenze più belle e suggestive di *Blade Runner*. Il look degli ambienti è indiscutibilmente "dinosaurico", con funghi che pendono da ogni parte, spuntoni e scaglie anche su vestiti e pezzi di arredamento e un'atmosfera violenta e malvagia. I Goomba, invece, sono stati realizzati dalla MEL (Makeup and Effects Lab), che ha costruito delle vere e proprie armature, ognuna con in cima una piccola testa di dinosauro, che le varie comparse devono indossare, coperte da un grande cappotto militare. Infine Robert Burman ha realizzato il trucco di Koopa (che nella sequenza finale diventa un enorme dinosauro con un sorriso da dentifricio anti-placca), e Joseph Porro i vestiti e gli accessori di abbigliamento degli abitanti di Dinohattan. Il risultato complessivo è un'atmosfera ricca di particolari, anche se non assomiglia minimamente a ciò che un videogiocatore potrebbe aspettarsi...

Anche il background delle varie schermate è stato realizzato con tecniche d'avanguardia: i livelli (talvolta venti o trenta schermate consecutive del Mega CD), sono stati compattati grazie a una sorta di "puzzle": piccole sezioni grafiche che vengono combinate insieme secondo uno schema predeterminato, in modo da creare infinite variazioni di fondale. Il sonoro, ovviamente, ha la sua importanza, come nel film (in cui le musiche di John Williams sottolineano con grande maestria ogni scena): effetti sonori e colonna musicale sono stati realizzati in grande stile da Sam Powell, esperto del team di sviluppo Sega.

Ma tutto questo riguarda i particolari: il programma su cui sono montati è uno scheletro solido e grande, come quello di un tirannosauro, tanto per rimanere in tema. L'intelligenza artificiale dei dinosauri è stata programmata con molta attenzione: è stato necessario piazzare all'interno degli schemi dei vari livelli tutti i punti "cruciali" in cui un raptor può apparire e segnalare per ognuno di essi lo schema comportamentale, molto complesso e vario. Di fatto ogni volta che giocherete *Jurassic Park*, sarà come giocare un gioco nuovo e diverso.

Dopo una lunga sessione di "debugging" (cioè di eliminazione di tutte le imperfezioni e di tutti gli errori del programma), ecco che uno dei giochi più grandi e, a quanto pare, più emozionanti, mai apparsi su Mega Drive è pronto per fare la sua uscita trionfale. Non so voi, ma io non vedo l'ora di metterci le mani sopra.

Ma torniamo indietro di sessantacinque milioni di anni... Un meteorite entra in collisione con la Terra, dividendola e scagliando le due metà in dimensioni parallele: l'unica cosa che potrebbe riunirle è un piccolo pezzo di meteorite a forma di cono, perso chissà dove nell'universo...

No, non si tratta della continuazione di *2010 L'Anno del Contatto* o di un episodio della serie *Next Generation* di *Star Trek*, ma del background di *Super Mario Bros.*, il film della Buena Vista Pictures ispirato alle avventure dei due idraulici più famosi del mondo, Mario e Luigi.
Insieme a loro incontriamo tutti gli altri personaggi della serie, anche se, talvolta, decisamente diversi e "reinterpretati": basti pensare che i Koopa non sono tartarughe ma dinosauri (forse per sfruttare maggiormente l'onda di "dinomania" creata da *Jurassic Park*? Mah, chi pensa male fa peccato ma indovina...).
La trama è piuttosto semplice: il malvagio King Koopa vuole riunire i due universi paralleli e regnare su entrambi, ma per far ciò ha bisogno del già citato pezzo di roccia meteorica, che, sfortunatamente per lui, è nelle mani dei nostri cari fratelloni. Mario e Luigi conoscono una ragazza di nome Daisy che viene rapita e, nel tentativo di salvarla, la seguono fino all'altro universo, dove vengono catturati da Koopa: dovranno scappare e non far cadere il pezzo di roccia nelle mani sbagliate... Come finirà? Non vogliamo rovinarvi il finale, quindi dovrete aspettare che il film esca qui in Italia.

• Scarlet

Jurassic per SNES

L'ALTRO JURASSIC PARK

La Ocean sta preparando le versioni di *Jurassic Park - The Computer Game* per Amiga, PC, Gameboy (in Inghilterra), NES e Super Nintendo (negli Stati Uniti). Le versioni per NES e Gameboy saranno diverse da quelle per 16-bit, ma per il momento non si hanno altre informazioni.

Dopo aver considerato diverse possibilità, i programmatori hanno deciso di sviluppare una sorta di gioco d'azione/rompicapo in visuale isometrica dall'alto (in stile *The Chaos Engine* per Amiga, per esempio). Questo permette di inserire facilmente elementi di rompicapo nel gioco e di far vedere più particolari degli sprite dei dinosauri (che sono stati realizzati in base agli audioanimatroni costruiti sul set). Ogni versione è stata realizzata in maniera leggermente diversa, in modo da sfruttare al massimo le potenzialità del sistema su cui gira. Il tutto è stato realizzato in modo da creare un'atmosfera di suspence: la colonna sonora, che ricorda l'ossessivo ripetersi ritmico di un battito cardiaco, assolutamente perfetta, è stata realizzata dal musicista Dan Evans che ha mixato musica ed effetti sonori digitalizzati del film. La maggior parte del divertimento del gioco proviene proprio da questa suspence, anche perché nei primi livelli non sarà possibile uccidere i dinosauri e l'unico scopo sarà fuggire e cercare delle armi per difendersi. Il realismo è uno dei punti di forza di questo titolo e la realizzazione sembra veramente maniacale, perfino nei più piccoli particolari. Gli ultimi livelli sono stati realizzati in grafica 3D, in soggettiva, proprio come *Ultima Underworld*, il concetto potrebbe essere lo stesso di *3D Monster Maze* per ZX81, ma in questo caso l'intelligenza artificiale dei nemici è stata curata nel dettaglio, in particolare per quanto riguarda il Tirannosaurus Rex e i Raptor. L'uscita del gioco, che dovrebbe essere contemporanea per tutte le versioni (o quasi) è prevista per ottobre.

Sopra e a lato: altre due immagini di Jurassic Park per Super Nintendo; la grafica sembra davvero notevole: gloria alla Ocean!!

Jurassic per Game Boy

LA PAROLA AGLI ESPERTI

"...Si tratta di un prodotto che parla di dinosauri; il nostro scopo è quello di creare un ambiente in cui il giocatore possa vedere come questi animali si comportano e interagiscono con la presenza umana... Nel gioco abbiamo inserito un personaggio, un esperto di dinosauri, che appare e spiega al giocatore le caratteristiche dei vari animali: credo che sia la prima volta che un "help" on-line venga utilizzato in questo modo..."

•Tom Reuterdahl (Direttore dei Multimedia Studios)

Abbiamo fatto degli sketch a matita degli ambienti e li abbiamo semplicemente elaborati con lo scanner di un Macintosh; abbiamo anche realizzato le animazioni degli animali sfruttando i programmi più sofisticati, creando la struttura di base con un programma 3D... Abbiamo dotato gli animali di schemi comportamentali, di azioni e di reazioni, e questa è stata la parte più divertente..."

•Mimi Doggett (Manager del Multimedia Art - Multimedia Studios)

"...le animazioni in 3D sono la creazione di qualcosa nello spazio reale visualizzato dal punto di vista di una telecamera che può essere spostata a piacimento; per i movimenti, abbiamo studiato quelli di animali come lo struzzo..."

•Clifford Lau (Esperto Animazioni - Multimedia Studios)

"...A volte i suoni digitalizzati e gli effetti sonori a nostra disposizione non vanno bene; allora dobbiamo andare a registrare i suoni reali prodotti dagli animali in un ambiente naturale: in questo caso siamo andati nelle paludi della Georgia per registrare uccelli, alligatori, ecc. I suoni vengono poi modificati con dei programmi appositi e forniscono "le voci" per i dinosauri: sono basate su suoni reali, sembrano suoni reali... Ma, in effetti, non lo sono!..."

•Brian Coburn (Musica ed Effetti Sonori - Multimedia Studios)

"...La musica gioca una parte importantissima, in un gioco come in un film. Noi abbiamo intenzione, con un effetto di stereo surround, di avvolgere il giocatore nella musica, in modo che possa sentire il dinosauro muoversi dietro di lui e che gli venga l'istinto di girarsi per vedere se c'è davvero... Vogliamo che il giocatore colleghi il sonoro allo stereo di casa e che si senta davvero come se si trovasse in una giungla, o nel deserto... La Sega è veramente all'avanguardia: stiamo facendo cose con il suono e con la colonna sonora che finora sono davvero state fatte soltanto per le produzioni cinematografiche..."

•Sp

http://www.oldgamesitalia.net/

LIT. 57.000	LIT. 57.000	LIT. 57.000	LIT. 57.000	LIT. 57.000	LIT. 57.000
LIT. 57.000	LIT. 59.000	LIT. 63.000	LIT. 63.000	LIT. 57.000	LIT. 57.000
LIT. 57.000	LIT. 59.000	LIT. 62.000	LIT. 57.000	LIT. 49.000	LIT. 57.000
LIT. 49.000	LIT. 54.000	LIT. 59.000	LIT. 57.000	LIT. 63.000	LIT. 57.000
LIT. 56.000	LIT. 54.000	LIT. 57.000	LIT. 59.000	LIT. 57.000	LIT. 57.000
LIT. 59.000	LIT. 63.000	LIT. 59.000	LIT. 58.000	LIT. 57.000	LIT. 57.000
LIT. 57.000	LIT. 57.000	LIT. 46.000	LIT. 57.000	LIT. 45.000	LIT. 59.000
LIT. 56.000	LIT. 64.000	LIT. 57.000			
LIT. 59.000	LIT. 52.000	LIT. 59.000			
LIT. 64.000	LIT. 64.000	LIT. 59.000			

LIT. 19.000

GAMEBOY + TETRIS.....LIT. 144.000

LIT. 9.000

GAMEBOY CORE SYSTEM.L.107.000

LIT. 24.000

HYPERBOY...LIT. 93.000

LIT. 14.000

LIT. 14.000

LIT. 27.000

LIT. 19.000

LIT. 13.000

LIT. 87.000

LIT. 28.000

LIT. 55.000

LIT. 72.000

LIT. 17.000

LIT. 39.000

LIT. 22.000

LIT. 38.000

LIT. 18.000

Nessuno ha mai pensato a dire almeno GRAZIE a tutti Voi lettori.....beh NOI ci abbiamo pensato!!

GRAZIE A TUTTI!!!

FAVOLOSO

OPERAZIONE PRESENTA UN AMICO

A TUTTI I CLIENTI CHE OFFRIRANNO L'OPPORTUNITA' AD UN AMICO DI EFFETTUARE UN ACQUISTO PRESSO DI NOI VERRA' INVIATA IN **OMAGGIO** UNA CARTUCCIA GIOCO.........E ALL'AMICO **10% DI SCONTO!!!**

OLTRE 3000 ARTICOLI PER LA TUA CONSOLE SEMPRE DISPONIBILI

VIA VELA 12 / 2 40138 BOLOGNA **ORDINA IMMEDIATAMENTE!!!!** APERTO TUTTI I GIORNI DALLE 9:00 ALLE 19:30 Continuato

TELEFONO 051-343.504 (10 Linee r.a.) FAX 051-344.906

COMPUTER ONE

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

MORGANA

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E JAPAN

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)
Fax (0573) 90.39.55

Mega Drive scart	L. 249.000
Mega Drive scart + Sonic	L. 275.000
Mega Drive Pal	L. 249.000
Mega Drive Pal + Sonic	L. 275.000
Genesis scart	L. 259.000
Genesis scart + Sonic	L. 289.000

Novità Mega Drive / Genesis

Battletoads	L. 99.000
Bubsy	L. 129.000
Chester cheetah	L. 115.000
Cool spot	L. 115.000
Double dragon III	L. 109.000
Fatal Fury	L. 129.000
Flash Back	L. 125.000
Gods	L. 99.000
Golden axe III	L. 109.000
Jungle strike	L. 129.000
Hook	L. 109.000
Humans 2	L. 109.000
King of the monsters	L. 115.000
Mick e Mack G.G.	L. 109.000
Mortal kombact	Tel.
Out of this world	L. 109.000
Pugsy	L. 109.000
Snow bros	L. 129.000
Street Fighter II	L. 129.000
Shinobi 2	L. 119.000
Strider 2	L. 109.000
Tiny toons	L. 109.000

Alien 3	L. 99.000
Alien storm	L. 49.000
Alisia dragon	L. 75.000
Bare Knukle	L. 74.000
Batman	L. 69.000
Batman return	L. 99.000
Bulls us Lakers	L. 109.000
Captain America	L. 99.000
Chakan	L. 99.000
Chuck rock	L. 109.000
Deadli moves	L. 119.000
Desert strike	L. 94.000
Double dragon	L. 79.000
Dragons fury	L. 99.000
Ecco the dolphins	L. 99.000
European club soccer	L. 109.000
Ex ranza	L. 109.000
Ghouls'n' ghost	L. 69.000
Golden axe II	L. 69.000
Grand slam tennis	L. 89.000
Mazin saga	L. 109.000
Moonwalker	L. 89.000
Pro strike	L. 109.000
Predator 2	L. 99.000
Quack Shot	L. 49.000
Road rash	L. 75.000
Road rash II	L. 99.000
Rolo to the resque	L. 99.000
Shining force	L. 129.000
Side poket	L. 99.000
Sonic 2	L. 89.000
S. Monaco G.P.	L. 49.000
S. Monaco G.P. II	L. 69.000
Splatter Hause 3	L. 99.000
Street of rage 2	L. 109.000
Thunder force III	L. 79.000
Thunder force IV	L. 109.000
Toki	L. 69.000
Turtles in time	L. 99.000
Turrican	L. 49.000
USA team basket	L. 99.000
Wonder boy III	L. 52.000
World of illusion	L. 95.000

oltre 300 titoli in listino
giochi a partire da L. 29.000

Mega CD	L. 530.000
Mega CD + 4 giochi	L. 620.000

After burner III	L. 119.000
Batman returns	L. 119.000
Dracula	L. 85.000
Final fight	L. 125.000
King quest 5	Tel.
Microcosm	Tel.
Prince of Persia	L. 110.000
Road blaster fx	L. 119.000
Space quest 4	Tel.
Stellor	Tel.
Thunder storm	L. 119.000
Wolf child	L. 129.000
Wonder dog	L. 119.000

Neo Geo	L. 545.000
Neo Geo + Game	L. 599.000

3 Count Bout	L. 349.000
World Heroes 2	L. 399.000

Alpha mission 2	L. 210.000
Art of fighting	L. 430.000
Blue's journey	L. 170.000
Baseball star professional 2	L. 250.000
Cyber lip	L. 99.000
Eight man	L. 240.000
Fatal fury 2	L. 409.000
Golf top player	L. 119.000
King of the monster	L. 310.000
Magician lord	L. 170.000
Mutan nation	L. 240.000
Top hunter	Tel.
Samurai Shadow	Tel.
Sengoku 2	L. 359.000
Super side kicks	L. 379.000

disponibili tutti i titoli Neo Geo

Super famicon scart	L. 360.000
Super famicon pal	L. 370.000
Super nes scart	L. 288.000
Super nes pal	L. 298.000
Super Nintendo + S.M.W.	L. 355.000
Super scope	L. 119.000
Magic converter	L. 35.000

Novità Super nes U.S.A.

Addams family 2	L. 139.000
Alien 3	L. 125.000
Batman: revenge of the Joker	L. 119.000
Bebe's Kids	L. 119.000
Bubsy	L. 129.000
Chuck rock	L. 109.000
Combatribes	L. 119.000
Duffy duck	L. 119.000
Fatal fury	L. 129.000
Final fight 2	L. 129.000
Fire e ice	L. 119.000
Mortal kombact	Tel.
Mario is missing	L. 129.000
Sengoku	L. 129.000
Star fox	L. 129.000
Super adventure island 2	L. 119.000
Super Battletoads	L. 119.000
Super bomberman 93	Tel.
Super global gladiators	L. 119.000
Super fomation soccer 2	L. 149.000
Super mario all star	L. 189.000
Super star wars	L. 129.000
Super valis IV	L. 119.000
Tazmania	L. 119.000
Top Races	L. 129.000
Ultimate Fighter	L. 129.000
World heroes	Tel.

Addam's family	L. 109.000
Adventure island	L. 119.000
Alien vs Predator	L. 59.000
Amazing tennis	L. 109.000
Axelay	L. 119.000
Best of the best	L. 119.000
Brass number's bross	L. 119.000
California games II	L. 119.000
Chester cheetah	L. 119.000
Contra spirit	L. 109.000
Cool world	L. 119.000
Final fantasy II	L. 109.000
Final fight	L. 119.000
Gods	L. 119.000
Golden fighter	L. 59.000
Hook	L. 129.000
Jimmy Connors	L. 109.000
Kiki Kai Kai	L. 129.000
Magic sword	L. 99.000
Magical quest	L. 119.000
NCAA Basket ball	L. 99.000
NHCPA Hockey '93	L. 119.000
Out of this world	L. 119.000
Pang	L. 109.000
Phalanx	L. 109.000
Parodius	L. 119.000
Prince of Persia	L. 109.000
Pop twen bee	L. 139.000
Power moves	L. 119.000
Rushing beat 2	L. 135.000
Road runner	L. 115.000
Space megaforce	L. 119.000
Spider man e the X-man	L. 119.000
Street combact	L. 129.000
Street fighter II	L. 149.000
Super slam dunk	L. 119.000
Super Mario kart	L. 99.000
Super soccer champ	L. 119.000
Tiny Toons	L. 119.000
The blues brother	L. 139.000
Turtless IV	L. 119.000
U.N. Squadron	L. 119.000

oltre 200 titoli in listino
giochi a partire da L. 59.000

Novità Super famicom

Batman returns	L. 149.000
Dragon ball 2	L. 169.000
Dead dance	L. 149.000
Edo No Kiba	L. 139.000
Fatal fury	L. 139.000
Final fight 2	L. 159.000
Mario e Wario	L. 129.000
Street 2 turbo	L. 169.000
Star fox	L. 149.000

Game gear + Sonic L. 279.000

Alien 3	L. 76.000
Chakan	L. 69.000
Donald Duck	L. 59.000
Jurassic park	L. 79.000
Land of illusion	L. 79.000
Predator 2	L. 79.000
Prince of Persia	L. 79.000
Sonic	L. 59.000
Sonic 2	L. 69.000
Street of rage 2	L. 79.000

oltre 60 titoli in listino

Game boy + Tetris L. 165.000

Alien 3	L. 65.000
Megaman II	L. 59.000
Star wars	L. 69.000
Super Mario land	L. 59.000
Super Mario land 2	L. 69.000
Tiny toons	L. 59.000

oltre 300 titoli in listino

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

PER ORDINI TELEFONARE A (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)

Tralasciando le solite banalità del tipo "mentre scrivo l'estate è appena cominciata e voi leggerete queste righe quando ormai sarà finita", vi anticipo subito che ciò che segue è un numero assolutamente esagerato di notizie e anticipazioni per qualunque macchina possediate. O quasi: se avete una Ford Fiesta, ad esempio, probabilmente resterete delusi. Scontata? Siamo in vena di saldi. E ora, un attimo (fuggente) d'attenzione: quello che segue è il solo unico radicale estensibile paleogeografico SPECIALE C.E.S. che possa definirsi tale Si dia fuoco alle polveri!

NEWS ANTEPRIME

A CURA DI MATTEO BITTANTI

Novità SEGA 2.0

Vi starete chiedendo che cosa significhi quel 2.0... Ebbene, le news che avete potuto leggere sul numero di luglio/agosto non erano che una beta version, se paragonata a quelle che seguono. Le notizie tecniche del buon Rical sono completate da una panoramica generale sul software presentato: la linea alla regia...

Le dimensioni degli stand Sega sembrano raddoppiare di dimensioni a ogni edizione del CES: a Chicago la grande "S" era semplicemente elefantiaca. Assolutamente mostruosa la serie di novità presentate. Per la prima volta, il vero protagonista non è stato (solo) *Sonic*, ma... ta-dah... *Virtua Racing*!

Signore e signori, la simulazione automobilistica più realistica della Storia è in dirittura d'arrivo di realizzazione per Mega Drive, come abbiamo già anticipato con ordinario tempismo mesi fa. Ebbene sì, sfruttando tutta la tecnologia DSP, i genietti della Sega hanno condensato un capolavoro poligonale a 32-bit nel vetusto 68000 del Mega Drive. E neanche male, come potete vedere dalle foto. *Virtua Racing* uscirà a dicembre, e costerà ben $70 dollari (venti dollari più del normale). Quello che abbiamo potuto vedere ci ha veramente strabiliato, tanto da farci dubitare che la versione mostrata fosse veramente quella per Mega Drive e non il coin-op. Potere dei chip? Incrociamo le dita.

Ma anche il buon *Sonic* combatte su tutti i fronti. Dopo il successo di *Sonic 2* (4.5 milioni di pezzi venduti in tutto il mondo), la Sega tenta il tris con *Sonic Spinball*, che non è *Sonic 3* (annunciato comunque per Natale), ma una sorta di divertissement a la maniere de Sega. Torna il malefico Dr. Robotnik, ma lo scenario cambia: l'azione si svolge nella Veg-O Fortress, la super fortezza dei cattivi difesa dall'altrettanto deleterio Pinball Defense System. Nuove mosse per il porcospino blu (*Spin Attack*, attacco rotante e le *Power Sneakers*, le scarpe da tennis per correre più veloce di Lewis). C'è ancora *Tails*, più tutta una serie di nuovi cattivi (uno tra tutti, il Roboctopus). Da uno a quattro giocatori. Data di lancio ufficiale: novembre.

Semplicemente impressionante *Eternal Champions*, forse il picchiaduro più massiccio del CES. Ventiquattro Mbit per un beat'em up che vanta alcuni tra gli sprite più grandi mai visti su un MD. Ambientazione fantasy, undici livelli e background differenti, altrettanti combattenti, compatibilità totale con il Sega Activator, e il nuovo joypad a sei tasti. A Novembre.

uscite SEGA CD

Dark Wizard	GDR	Settembre
Instrum. of Chaos/Indiana Jones	Azione	Imminente
INXS Make My Video	Musicale	Uscito
Joe Montana NFL Football	Sportivo	Imminente
Jurassic Park	Azione	ottobre
Marky Mark Make My Video	Musicale	Uscito
Real Fighters	Picchiaduro	Ottobre
Silpheed	Sparatutto	Imminente
Spiderman vs the Kingping	Azione	Imminente
Wing Commander	Simulazione	Ottobre
World Series Baseball	Sportivo	Ottobre

NEWS ANTEPRIME

Sega SPORTS

Semplicemente sensazionale la nuova linea sportiva della grande "S". *Joe Montana NFL Football* per Sega CD è forse la simulazione di football più realistica e massiccia della storia. Full motion video a go-go, commento parlato, miliardi di squadre, prospettive differenti, Rical sbavava come non mai. Atteso anche per MD (16 Mbit) e GG. Idem come sopra per *World Series Baseball*, con prospettive radicali e grafica che spinge le macchine Sega ai limiti estremi. La versione digitale era galattica al cubo, ma i sedici bit della cart omonima promettono altrettanto divertimento. Che dire poi di *NBA Action Basketball*? Fenomenale, come bofonchierebbe il tal Dan confinato in un improbabile paesiello del Tennessee. Tridimensionalmente carenato, il nuovo basket Sega è previsto per tutte le macchine (ad esclusione del Master System) e da quello che abbiamo visto sbriciolerà senza troppi complimenti i vari *Bulls vs Lakers* della EA o perfino il buon *David Robinson Supreme Court*. Ancora sedici Megabit su cart (attesa ad ottobre), ma la versione su CD vanta zoomate, rotazioni, accelerazioni e, gente, era ora che la Sega si mettesse a programmare sul serio il Mega CD!

STREETS OF RAGE 3!!!

Confermato! Il picchiaduro a scorrimento orizzontale più massiccio della Storia uscirà nei primi mesi del 1994 per Mega Drive e Mega CD. La versione per Mega Drive occuperà ben 24 Mbit, e non si esclude una collection CD con i primi episodi...

uscite GAME GEAR

Deep Duck Trouble/Donald Duck	Azione	Dicembre
Ecco The Dolphin	Azione	Ottobre
Jurassic Park	Azione	Settembre
Marvel Comic's X-Men	Azione	Dicembre
NBA Action/David Robinson	Sportivo	Novembre
NFL Football/Joe Montana	Sportivo	Novembre
Shaven Yak	Azione	Novembre
Sonic Chaos	Azione	Novembre
Street Of Rage 2	Picchiaduro	Uscito
Surf Ninjas	Azione	Agosto
World Series Baseball	Sportivo	Settembre

uscite MEGA DRIVE

Desert Demolition (R.Runner-W.E.Coyote)	Azione	Dicembre
Dinosaurs for Hire	Azione	Imminente
Disney's Aladdin	Azione	ottobre
Eternal Champions	Picchiaduro	Novembre
Greatest Heavyweights	Sportivo	Dicembre
Instruments of Chaos/Indiana Jones	Azione	Imminente
Jurassic Park	Azione	Imminente
Landstalker (ing)	GdR	Imminente
NBA Action '94	Sportivo	Ottobre
NFL Football '94	Sportivo	Novembre
Ranger-X	Sparatutto	Uscito
Shinobi III	Azione	Settembre
Sonic Spinball	Azione	Novembre
Star Trek: TNG	Azione	Dicembre
ToeJam & Earl 2	Azione	Dicembre
Virtua Racing	Sportivo	Dicembre
World Series Baseball	Sportivo	Dicembre

Sonic Digitale

Previsto mesi fa ma restaurato alla grande (secondo il presidente della Sega of America, "*Sonic* su CD sarà come il primo *Sonic* per il MD"), *Sonic CD* ha tutte le carte in tavole per diventare il platform definitivo per il Mega CD. Atteso per Natale, *Sonic CD* non è un semplice gioco: è un cartone animato digitale interattivo!!! Semplicemente pazzesca la velocità del porcospino blu, realizzato con nuove tecniche di programmazione delle quali abbiamo parlato quasi quattro mesi fa... Can't wait!

Sega of Japan!

Novità radicali distruttive anche dalla Sega nipponica, che abbiamo carpito al volo ai dirigenti del colosso giapponese giù a Chicago. Mentre gli stand Sega presentavano con orgoglio l'attesissima versione inglese di *Shining Force*, i jappo lanciavano in Japone il seguito: *Shining Force II*, sedici Megabit per un'avventura cattivissima. Ma non è finita, fratelli, eccovi anche le primissime foto di *Phantasy Star IV*, atteso come il GdR più massiccio del 1994. Attualmente il quarto episodio della serie fantasy Sega dovrebbe occupare sedici Megabit, anche se è probabile che quando verrà lanciato, la memoria sarà salita a 24 Mbit. Prevista ovviamente anche la versione per Mega CD. Tra l'altro la Sega sta lavorando ad un CD intitolato *Phantasy Star Collection*, con i primi tre episodi riuniti. Intanto beccatevi le foto, noi torneremo a parlarne ancora.

E nel frattempo buttiamo l'occhio su *Gunstar Heroes*, un eccellente gioco d'azione per uno/due giocatori. È un incrocio tra *Super Contra* e *Strider*, con un tocco fumettoso che non guasta mai. Otto Mega di divertimento assicurato. Ci aspettiamo grandi cose dalla Sega, quest'anno.

http://www.oldgamesitalia.net/

TITOLI MEGA DRIVE '93/94

Il mostruoso listone che abbiamo compilato per voi riassume tutte le uscite per Mega Drive attese nei prossimi mesi. Le date annunciate sono indicative: non formalizzatevi troppo, anche alla luce del fatto che ben poche software house le rispettano (esempio paradigmatico: Street Fighter 2: CE per Mega Drive).

Titolo	Software house	Genere	Uscita
Addams Family	Flying Edge	Azione	Imminente
Aero The Acrobat	Sunsoft	Azione	Autunno '93
Ancient Art of War...	Microprose	Simulazione	Inverno '94
Awesome Possum	Tengen	Azione	Autunno '93
Barbie Super Model	Hi Tech	Educativo(!)	Autunno'93(1)
Bart's Nightmare	Flying Edge	Azione	Autunno '93
Battletech	Extreme	Azione	Inverno '93
Battletoad-DoubleDragon	Tradewest	Azione	Autunno '93
Beastball	S. Holobyte	Sportivo	Inverno '93
Belle's Quest	Sunsoft	Avventura	Inverno '93
Roar of the Beast	Sunsoft	Azione	Inverno '93
Best of the Best	Electro Brain	Sportivo	Imminente
Boxing Legends Ring	Electro Brain	Sportivo	Autunno '93
Bram Stoker's Dracula	Sony	Azione	Imminente
Bubble and Squeak	Sunsoft	Azione	Autunno '93
Castlevania	Bloodlines	Avventura	Autunno '93
Ceasars Palace	Virgin	Strategia	Autunno '93
Champion League Soccer	Flying Edge	Sportivo	Imminente
Chester Cheetah	Kaneko	Azione	Inverno '93
Chi Chi's Pro Golf	Virgin	Sportivo	Imminente
Chuck Rock 2	Virgin	Azione	Imminente
Cliffhanger	Sony	Azione	Autunno '93
College Football	EA	Sportivo	Autunno '93
Dan Marino's Football	Virgin	Sportivo	Inverno '93
Dashin' Desperados	Data East	Azione	Autunno '93
Davis Cup Tennis	Tengen	Sportivo	Imminente
D.Vitale's Awesome Baby	Tengen	Sportivo	Autunno '93
Dragon's Fury 2	Tengen	Azione	Inverno '93
Dune II	Virgin	Strategico	Autunno '93
ESPN Baseball	Sony	Sportivo	Autunno '93
ESPN Basketball	Sony	Sportivo	Primavera '94
ESPN Football	Sony	Sportivo	Inverno '93
F15 Strike Eagle 2	Microprose	Simulazione	Autunno '93
Fido Dido	Kaneko	Azione	Inverno '93
Formula One Grand Prix	Domark	Simulatore	Autunno '93
Fun & Games	Tradewest	Azione	Autunno '93
Gauntlet 4	Tengen	Azione	Inverno '93
General Chaos	EA	Azione	Autunno '93
Gengis Khan II	Koei	Strategico	Inverno '93
Goofy	Absolute	Azione	Autunno '93
Grindstormer	Tengen	Azione	Autunno '93
Gunship	Us Gold	Azione	Autunno '93
Haunting - Polterguy	EA	Azione	Autunno '93
High Seas Havox	Data East	Azione	Autunno '93
Home Improvement	Absolute	Azione	Inverno '94
Hooves of Thunder	Razorsoft	Sportivo	Autunno '93
Crash Dummies	Flying Edge	Azione	Autunno '93
Itchy & Scratchy	Arena	Piattaforme	Inverno '93
Joe & Mac	Takara	Platform	Autunno '93
John Madden Football'94	EA	Sportivo	Inverno '94
Strider 2	US Gold	Azione	Imminente (2)
Keeper of the Gates	Razorsoft	Azione	Autunno '93
Last Action Hero	Sony	Azione	Inverno '93
Lemmings 2	Psygnosis	Rompicapo	Inverno '93
Mortal Kombat	Arena	Picchiaduro	Autunno '93
NBA Jam	Arena	Sportivo	Inverno '94
NFL Quarterback Club	Flying Edge	Sportivo	Autunno '93
NHL Hockey '94	EA	Sportivo	Inverno '94
Nigel Mansell C.R.	Gametek	Sportivo	Autunno '93
Operation Aliens	THQ	Azione	Inverno '94
P. Theater of Operations	Koei	Strategico	Autunno '93
Pink Panther	Tecmagik	Azione	Inverno '93
Pirates! Gold	Microprose	Avv.Azione	Autunno '93
Pit Fighter 2	Tengen	Picchiaduro	Autunno '93
Prince of Persia	Tengen	Azione	Inverno '93
Pugsy	Psygnosis	Rompicapo	Imminente
Race Drivin'	Tengen	Sportivo	Autunno '93
Road Riot	Tengen	Azione	Autunno '93
Robocop 3	Flying Edge	Azione	Autunno '93
Robocop vs Terminator	Virgin	Azione	Autunno '93
Rocket Night Adventures	Konami	Azione	Imminente
Rocky & Bullwinkle	Absolute	Azione	Autunno '93
Search for Ramses 2	Tengen	Avventura	Inverno '93
Socket Vic	Tokai	Azione	Autunno '93
Socks The Cat	Kaneko	Azione	Inverno '93
Soldiers of Fortune	S. Holobyte	Azione	Inverno'93 (3)
Sorcerer's Kingdom	Sammy	GdR	Settembre
Speedway Pro Challenge	Renovation	Sportivo	Imminente
Spider Man/X Men	Flying Edge	Azione	Imminente
Steven Seagal	Tecmagik	Azione	Primavera '94
Street Fighter 2: CE	Capcom	Picchiaduro	Autunno '93
Super Battleship	Mindscape	Strategico	Autunno '93
Sylvester & Tweedy	Tecmagik	Azione	Inverno '94
T2: Judgement Day	Flying Edge	Azione	Autunno '93
TechnoClash	EA	Azione	Imminente
Tecmo NBA Basketball	Tecmo	Sportivo	Autunno '93
Tecmo Super Bowl	Tecmo	Sportivo	Autunno '93
The Incredible Hulk	US Gold	Azione	Autunno '93
The Jungle Book	Virgin	Azione	Autunno '93
Thomas the Tank	THQ	Azione	Autunno '93
Time Killers	THQ	Azione	Inverno '94
Time Trax	THQ	Azione	Autunno '93
TMNT: Tourn.Fighters	Konami	Picchiaduro	Inverno '93
Tom&Jerry:F. Antics	Hi Tech	Azione	Inverno '93
Total Carnage	Black Pearl	Azione	Estate '94
Winter Olympic Games	US Gold	Sportivo	Inverno '93
Wiz'n'Liz	Psygnosis	Platform	Autunno '93
Wolfchild	JVC	Azione	Imminente
Wrath of the Gods	Virgin	Strategico	Autunno '93
WWF Royal Rumble	Flying Edge	Sportivo	Autunno '93
Zombies Ate Neighbors	Konami	Azione	Imminente (4)

Note

(1) Ommadonna...

(2) La versione americana di *Strider 2* (US Gold) si chiama *Journey from Darkness: Strider Returns*. Titolo altisonante, ma il gioco resta scialbo e piatto.

(3) *Soldiers of Fortune* è un titolo veramente patetico, soprattutto se si considera che il gioco non è altro se non la versione americana del grandissimo Chaos Engine, il recente hit dei Bitmap per Amiga. Tra l'altro, secoli fa era uscito un mediocre titolo per C64 chiamato *Soldier of Fortune* (al singolare). Quando ci mettiamo pure a riciclare i titoli dei giochi del passato, oltre ai concept, è veramente la fine - NdMBF.

(4) La Konami ha acquistato i diritti del grandioso *Monsters* dalla LucasArts! Grande!

http://www.oldgamesitalia.net/

MEGA CD/SEGA

AH3- Firehawk	JVC	Azione	Imminente
Battletech	Extreme	Azione	Inverno '93
Bram Stoker's Dracula	Sony	Azione	Imminente
Chuck Rock II	Virgin	Azione	Autunno '93
Cliffhanger	Sony	Azione	Autunno '93
Cool Spot	Virgin	Piattaforme	Imminente
Dragon's Lair	Readysoft	Lasergame	Autunno '93
Dune	Virgin	Avventura	Imminente
DM: Skull Keep	JVC	GdR	Inverno '93
ESPN Baseball	Sony	Sportivo	Autunno '93
ESPN Basketball	Sony	Sportivo	Primavera'94
ESPN Football	Sony	Sportivo	Autunno '93
Gallagher's Gallery	ALG	Sparatutto	Autunno '94
Harrier Assault	Domark	Simulazione	Inverno '94
I.J.The Fate of Atlantis	JVC	Avventura	Imminente
Jeopardy	Sony	Quiz	Autunno '93
Journey to the Center...	Sony	Avventura	Autunno '93
Last Action Hero	Sony	Azione	Autunno '93
Lethal Enforcers	Konami	Azione	Autunno '93
Mad Dog II: Lost Gold	ALG	Sparatutto	Autunno '93
Mad Dog Mc Cree	ALG	Sparatutto	Settembre
Microcosm	Psygnosis	Azione	Inverno '93
Monkey Island	JVC	Avventura	Imminente
Mortal Kombat	Arena	Picchiaduro	Primavera '94
My Paint	Saddleback	(In)Utility	Inverno '93
Out of This World	Virgin	Avv./Azione	Autunno '93
Robocop vs Terminator	Virgin	Azione	Autunno '93
Space Pirates	ALG	Sparatutto	Primavera '94
Stellar Fire	Dynamix	Azione	Autunno '93
Super Battletank 2	Absolute	Simulazione	Inverno '93
The Terminator	Virgin	Azione	Imminente
Third World War	ExtremeBignet	Strategia	Inverno '93
Total Carnage	Black Pearl	Azione	Primavera '94
Wheel Of Fortune	Sony	Quiz	Autunno '93
Who Shot J. Rock?	ALG	Sparatutto	Estate '94
Willy Beamish	Dynamix	Avventura	Imminente
WWF Rage in the Cage	Flying Edge	Sportivo	Autunno '93

GAME GEAR

Addams Family	Flying Edge	Piattaforme	Imminente
Andre Agassi Tennis	TecMagik	Sportivo	Autunno '93
Bram Stoker's Dracula	Sony	Azione	Imminente
Caesars Palace	Virgin	Azione	Inverno '93
Cliffhanger	Sony	Azione	Autunno '93
Desert Strike	Domark	Azione	Autunno '93
Dragon's Fury 2	Tengen	Azione	Inverno '94
F1 GP	Domark	Sportivo	Autunno '93
Gear Works	Sony	Rompicapo	Autunno '93
Itchy & Scatchy	Arena	Azione	Inverno '93
James Pond 2	US Gold	Piattaforme	Autunno '93
Jeopardy!	Gametek	Quiz	Autunno '93
Last Action Hero	Sony	Azione	Autunno '93
Mortal Kombat	Arena	Picchiaduro	Autunno '93
NBA Jam	Arena	Sportivo	Inverno '94
Off The Wall	Tengen	Azione	Autunno '93
PGA Tour Golf	Tengen	Sportivo	Autunno '93
Pinball Wizard	Domark	Azione	Inverno '94
RC Grand Prix	Absolute	Azione	Imminente
Robocop vs Terminator	Virgin	Azione	Autunno '93
Simpson Radioactive Man	Flying Edge	Azione	Inverno '94
Spiderman 2	Flying Edge	Azione	Imminente
Sylvester & Tweedy	TecMagik	Azione	Autunno '93
T2: The Judgement Day	Flying Edge	Azione	Imminente
Tesserae	Gametek	Rompicapo	Autunno '93
The Humans	Gametek	Rompicapo	Imminente
The Incredible Hulk	US Gold	Azione	Autunno '93
The Jungle Book	Virgin	Azione	Autunno '93
Wheel of Fortune	Gametek	Quiz	Autunno '93
Winter Olympic Games	US Gold	Sportivo	Inverno '93
Wolfchild	Virgin	Azione	Autunno '93
World Cup Soccer	Tengen	Sportivo	Imminente

Qui Interplay

Dopo il grande *Lost Vikings*, la Interplay torna all'assalto con *Claymates* (vedi GP18) e il bellissimo *Clay Fighter*. Come potete vedere dalle foto, si tratta di una sorta di parodia dei picchiaduro, con personaggi usciti da un cartone animato, o quasi. La Interplay punta molto anche su *Lords of The Rings*, un GdR che si ispira direttamente all'omonimo capolavoro fantasy creato dal grande J.R.R. Tolkien.

Pc Engine Duo

UN OUTSIDER CATIVO CATIVO

La Hudson non si arrende: il mercato americano non è perduto, non ancora. A Chicago la TTI, che distribuisce ufficialmente i prodotti Nec negli States, ha stupito per grinta e carattere. Dopo un'accoglienza non troppo entusiastica, la macchina Nec sta lentamente riguadagnando posizioni. Il presidente della TTI, Naoyuki Tsuji, si è detto ottimista, per il futuro. Sono stati annunciati miriadi di conversioni di titoli giapponesi in inglese, il che farà certamente piacere gli amanti dei giochi di ruolo, che costituiscono un buon 40% dei giochi disponibili per la prima macchina da gioco cidizzata al mondo. *Lords of Thunder* è stato giudicato il miglior sparatutto del 1992 da una giuria internazionale, e la cosa non ci sorprende affatto. Parlando di hardware, è stato presentata l'espansione per trasformare il Duo in un karaoke, che la TTI ha sviluppato con la collaborazione della Nikkodo: nome dell'aggeggio "Karaoke Ninja". Ommadonna. Numerosi i titoli presentati (trentanove, per essere precisi): *Godzilla* (un picchiaduro alla *Ultraman* con i classici lucertoloni di gomma, Super CD), *Darkwing Duck* (cart), *Buster Brothers* (cart), *Legend of The Hero Tonma* (cart), *World Sports Competition* (cart, fino a cinque giocatori simult.), *Sim Earth* (SCD), *Riot Zone* (SCD), *Dungeon Master* (SCD), *Sherlock Holmes II* (SCD), *Dungeon Explorer II* (SCD), *Macross 2036 Slg* (SCD), *Might & Magic III*, (SCD), *Beyond Shadowgate*, il bellissimo *Exile 2*, *King of the Monsters 2*, *John Madden CD* e *World Heroes*. Non male come inizio. La Right Stuff sta lavorando a *Terraforming*, il grande progetto di Syd Mead, mentre la Hudson sta ritoccando un super GdR, *Blood Gear*. In arrivo: *Mystic Formula* (sparatutto), *Gao* (azione), *A-Train III* (strategico), *Jim Power* (platform-azione), *Blackhole Assault* (picchiaduro), *Xak I & II* (GdR), *Nexzar* (sparatutto), *Wizardry I & II* (GdR), che troverete ampiamente descritti nei prossimi numeri di gippi.

Nintendo

Non ci crederete, ma per la prima volta abbiamo lasciato lo stand Nintendo con l'amaro in bocca. Di fronte alle tonnellate di novità presentate dalla Sega, la grande "N" è apparsa atavicamente legata a poche certezze: *Mario*, i giochi chippati, i titoli per *Super Scope* e... basta.
Clamorosa la decisione della Nintendo di non lanciare un'unità CD-ROM nemmeno nel 1994. Il Super NES ND Drive è stato rimandato al 1995, o, addirittura la 1996, anno in cui potrebbe venire lanciato il successore del Super Famicom. Non prima. Motivo? La Nintendo non si sente pronta, e ritiene che il Mega CD sia troppo costoso per quel che offre. Non vuole commettere lo stesso errore. Suona bene, ma intanto l'unità digitale della Sega si vende come il pane. Mah, alla Nintendo sono troppo conservatori ed è chiaro che non se la sentono di rischiare un mezzo flop. Eppure le indiscrezioni riguardo al 32-bit CD-ROM erano fondatissime e sono state confermate da Main in persona... Riuscirà a tenere il Super NES contro gli scatenati rivali? Il mercato è indecifrabile, ma se la 3DO prende, in un paio di anni il mercato sarà massicciamente digitale. La Nintendo sta sviluppando una serie di giochi "grossi" (si parla di 32-bit, lo standard prossimo venturo), mentre per tutto il 1993 i titoli più sugosi non avranno meno di sedici Megabit. Il rovescio della medaglia? I prezzi: *Street Fighter 2 Turbo* costa un abominio, per fare un esempio. Ormai siamo a livello Neo Geo, anzi, di più: se fate una proporzione, scoprirete che i giochi Nintendo sono più cari di quelli per SNK! Il CD avrebbe risolto tutti questi problemi... Mah... Vediamo il software:

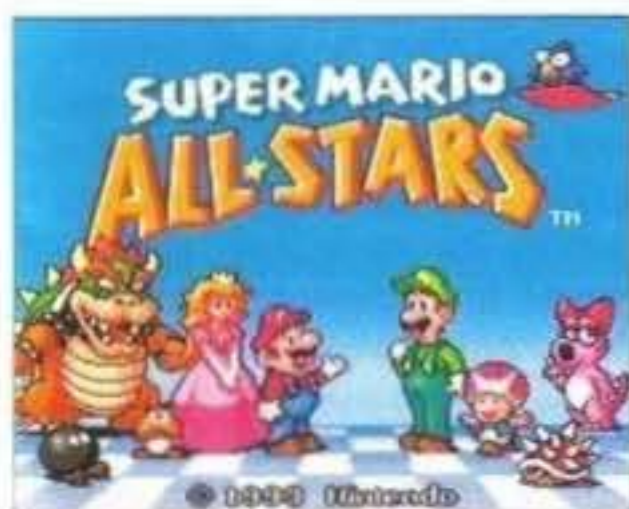
FX Trax

Sviluppato dalla Argonaut Software, i creatori di *StarWing*, *FX Trax* promette grandi cose. Effetti deformanti incredibili (le macchine possono rimpicciolirsi per passare in spazi strettissimi) e l'azione è incredibilmente veloce. Split-screen per giocare in due. Dimenticatevi di *Super Mario Kart*, parola di GP. Lancio previsto: dicembre.

Mario & Wario

Non è *Mario V*, ma una nuova avventura dell'idraulico italiano che miscela elementi strategici a quelli arcade. Possibilità di interpretare il ruolo di *Yoshi* e della *Principessa*, oltre all'immancabile *Mario*. Compatibile con il Nintendo Mouse. Imminente.

Super Mario All-Stars

Dovrebbe già essere uscito mentre leggerete queste righe. Si tratta del tie-in ufficiale al film *Super Mario Bros* che in America sta andando fortissimo. Oltre a *Super Mario Bros 1-2-3* apparsi in precedenza per NES, c'è l'aggiunta dei livelli perduti (*The Lost Levels*), ovvero Doki Doki Panic, la versione jappo di *Mario 2*, mai apparsa in Europa e America. La versione levantina del gioco dovrebbe chiamarsi *Super Mario Bros Collection*.

Battle Clash II

Il primo grande gioco per Super Scope. Come ha chiarito in precedenza Rical, non si tratta di un sequel, ma di un gioco completamente diverso che permette a due giocatori di interagire simultaneamente. Come? semplice: uno con l'ausilio del bazooka, l'altro con un normale joypad. Ci sarà da litigare per chi si becca il Super Scope... Sedici Megabit di gioco, atteso a novembre.

Yoshi's Safari

Intitolato *Yoshi's Road Haunting* in Japan, ecco un altro incredibile gioco per Super Scope, che molto probabilmente triplicherà le vendite della periferica. Grafica demenziale e azione frenetica per uno sparatutto fantastico. Tutti i personaggi dei giochi di *Mario*. Imminente.

Stanley Cup

Forse il gioco sportivo più cattivo per Super NES presentato a Chicago. Mode 7 come non lo avete mai visto per la simulazione di hockey che frantuma i vari NHL della EA. Con tutte le squadre della National Hockey League americana, come i mitici *Blackhawks* (Chicago), *Penguins* (Pittsburgh), *Red Wings* (Detroit). A Novembre.

brevissime

La versione italiana di *Bubsy* sarà distribuita dalla *Gig* e non dalla Leader come riportato sul numero 19. Perdonate l'errore, ma ciò dipende esclusivamente dalla Nintendo of Europe, che ha acquistato inaspettatamente i diritti del gioco per distribuirli in prima persona.

A proposito di distributori italiani di giochi: la Halifax ha ottenuto una serie di titoli molto sugosi che verranno distribuiti sul territorio nazionale nei prossimi mesi: *Super Empire Strikes Back* (SNES, JVC, vedi box), *F15 Strike Eagle 2* (MD, Microprose), *Total Carnage* (SNES, Black Peral), *Rocky Rodent* (SNES, Irem), *Soldam* e *Tazmania* entrambi per GB.

La versione americana di *Mazin Saga* è stata ribattezzata *Mazin Zaga Mutant Fighter* ed è distribuito dalla Vic Tokai.

Lo sapevate che la colonna sonora di *Biometal* (Athena/Activision) è stata scritta dai 2 Unlimited, il gruppo techno del momento?

In arrivo per Super NES il seguito del penoso *Wing Commander*: *WC: Secret Missions*...

La compagnia cinematografica Tri-Star ha acquistato i diritti per realizzare un film su Godzilla. Budget multi-miliardario... Sarà il Jurassic Park del 1994?

Ed eccovi la foto ufficiale del Wondermega 2, l'unita digitale della JVC completamente compatibile con il Mega CD. La JVC ha intenzione di lanciarla in tutto il mondo nei primi mesi del 1994, rinfrancata dal successo della macchina Sega.

È UFFICIALE!!! La Ice sta lavorando alla versione per Super NES di *Super Akira*, il videogioco ispirato al grandioso manga di Otomo. Violenza digitale assicurata, con tanto di corse con le futuristiche motociclette dei Clowns! Galattico!!!

Ecco i titoli più importanti che vedremo entro la fine dell'anno (altrimenti poi scadono)... Vi bastano?

Titolo	Editore	Titolo	Editore
ABC Monday Football	Data East	ESPN Baseball	Sony
ActRaiser II	Enix	ESPN Football	Sony
Aero Fighters	Mc O'River	Estpolis	Taito
Aero the Acro-bat	SunSoft	E.V.O.	Enix
Airborne Ranger	Microprose	Eye of the Beholder	Capcom
Aladdin	Capcom	Family Feud	Gametek
Alfred the Chicken	Mindscape	Fido Dido	Kaneko
Alien vs Predator	Activision (1)	Final Fantasy Adventure 2	Square Soft
Andre Agassi Tennis	TecMagik	Final Fight 2	Capcom
Arcus Odyssey	Renovation	Flashback	US Gold
Ardy Lightfoot	Asciiware	Football Fury	American Sammy
Art of Fighting	Takara	Formula One Grand Prix	Ubi Soft (3)
Asterix	Electro Brain (2)	Future Zone	Electro Brain
Barbie Super Model	Hi Tech	Generation 2	Kemco
Battle Cars	Namco	Gengis Khan 2	Koei
Battletoads Battlemaniacs	Tradewest	Goal! 2	Jaleco
Beethoven	Hi Tech	Goof Troop	Capcom
B.O.B.	EA	Gordo #106	DTMC
Bram Stoker's Dracula	Sony	GP-1	Atlus
Brett Hull Hockey	Accolade	Hammerin' Harry	Irem
Bugs Bunny Rabbit Rampage	SunSoft	Hockey	Electro Brain
Burnout	Raya Systems	Home	Improvement Absolute
Cacoma Knight 2: Bizyland	Seta	Humans	Gametek
Captain America	Mindscape	Incredible Crash Dummies	Ljn
Championship Pool	Mindscape	Inspector Gadget	Hudson
Chavez Boxing	Sammy	Interceptor	Vic Tokai
Chester Cheetah 2	Kaneko	Jaguar XJ220	JVC
Clay Fighter	Interplay	Jurassic Park	Ocean
Claymates	Interplay	Kendo Rage	Seta
Cliffhanger	Sony	King of Karura	Sony
Congo's Caper	Data East	Lamborghinis American Challenge	Titus
Cool Spot	Virgin	Last Action Hero	Sony
Daffy Duck: The Marvin Missions	SunSoft	Legend of the Ring	Electro Brain
Darius 3	Taito	Lester the Unlikely	DTMC
Dennis the Menace	Ocean	Lost Mission	Vic Tokai
Dig & Spike Volleyball	Hudson	Megarobot Golf	Toho
Disney's Beauty and the Beast	Hudson	Metal Mariners	Namco
Dungeon Master	JVC	Metal Masters	Electro Brain
Elfaria	Hudson	Mickey's Dreamland Puzzles	Hi Tech
Equinox	Sony	Mickey's Toon Town Adventure	Hi Tech

Game Boy News

Di fronte alle domande insistenti dei giornalisti che chiedevano all'onnipresente Peter Main di rivelare qualche indiscrezione a proposito del Super Game Boy, il portatile a colori Nintendo sul quale si rumoreggia da quasi un anno, il vicepresidente della grande "N" ha ribadito serafico che prima del 1995 non se ne parla neppure, ma che comunque la società è effettivamente interessata in un successore del Game Boy. In effetti, dopo aver visto i prodotti presentati dalla Nintendo viene spontaneo domandarsi per quale motivo sia necessario passare ad un nuovo sistema, quando il buon vecchio Gibbi continua ad entusiasmarci con software di altissimo livello. Eccovi, in sintesi, quanto è stato presentato:

Legend of Zelda: Link's Awakenings

La versione monocromatica della popolare eroina Nintendo ci aveva già favorevolmente impressionato al CES di Las Vegas, sei mesi fa, e la versione giocabile che abbiamo visto ha riconfermato il nostro giudizio: potete star certi che il quattro bittico (proprio come *Zelda III* per Super NES!!!) *Zelda* monopolizzerà l'attenzione degli oltre dodici milioni di fan del piccolo Nintendo sparsi sul pianeta Terra, il prossimo settembre, quando verrà ufficialmente lanciato. Per gli amanti delle statistiche: le ragazze sono meglio. Scherzi a parte, lo sapevate che fino a oggi, la trilogia di *Zelda* ha raggiunto quota sette milioni di pezzi venduti in tutto il mondo: è seconda solo a *Mario*! Can't wait!

Wario Land

Mario is back! Sai che novità: se avessimo scritto "*Mario* is black!", allora forse l'entusiasmo sarebbe stato giustificato, ma in questo caso ci limitiamo a descrivervi il prossimo hit annunciato della Nintendo, che vede come protagonista ancora lui, l'idraulico italiano più ricco del globo. Dopo aver conquistato il mondo intero con oltre cento milioni di pezzi venduti, a questo punto il buon *Mario* potrebbe buttarsi su nuovi mercati, che so, Marte, Saturno, ma questi sono problemi che non ci riguardano. Ciò che invece ci interessa sottolineare è che *Wario Land* non è che il terzo episodio della serie *Super Mario Land* (*Super Mario Land 2* è stato il videogioco più venduto in tutto il mondo nel 1992, per GB), e vanta ben quattro Megabit di memoria, proprio come *Zelda* e proprio come quest'ultima incorpora una battery back-up per salvare la posizione di gioco, che evidentemente si trova in difficoltà. *Wario* è

http://www.oldgamesitalia.net/

Titolo	Editore
Mortal Kombat	Acclaim
Mountain Sports	DTMC
Mr. Nutz	Ocean
MVP Football	Capcom
NBA Jam Session	Ljn
NFL Football	Konami
NFL Quarterback Club	Ljn
NHLPA Hockey '94	EA
Nosferatu	Seta
Obitus	Bullet Proof Soft
Pac Man 2	Namco
Pac-tris	Namco
Paladin's Quest	Enix
Pink Panther	TecMagik
Pitfall Harry: The Mayan Adventure	Activision
Plok	Tradewest
Premier League Soccer	Konami
Pro Sport Hockey	Jaleco
PTO	Koei
Puffy	US Gold
River Raid: Mission of no Return	Activision
Robocop vs Terminator	Virgin
Rock'n Roll Racing	Interplay
Rocky Rodent	Irem
Romance of the Three Kingdoms 3	Koei
Run Saber	Atlus
Sengoku	Data East
Snow White: Happily Ever After Sammy	
Soccer	Electro Brain
Socks the Cat	Kaneko
Spellcraft	Asciiware
Sports Illustrated: Football/Baseball	Malibu
Star Trek: TNG	Spectrum Holobyte
Street Fighter 2: Turbo Edition	Capcom
Sunset Riders	Konami
Super Ali's Boxing	Virgin
Super Aquatic Games	Seika
Super Arknoid	Taito
Super Baseball 2020	Tradewest
Super Bases Loaded 2	Jaleco
Super Battleship	Mindscape
Super Battletank 2	Absolute
Super Bomberman Party Pack	Hudson
Super Caesars Palace	Virgin
Super Chase HQ	Taito
Super Dodgeball	Am.Technos
Super Empire Strikes Back	JVC
Super Godzilla	Toho

Titolo	Editore
Super Mega Man	Capcom
Super Off Road: The Baja	Tradewest
Super Slap Shot	Virgin
Super Trolls Gladiators	Sammy
Super Trolls Land Island	Sammy
Super Turn And Burn	Absolute
Super Widget	Atlus
Suzuka 8 Hours	Namco
Sylvalion	JVC
T2: Super Scope	Ljn
Tecmo Super Bowl	Tecmo
The 7th Saga	Enix
The Caos Engine	Spectrum Holobyte
The First Samurai	Kemco
The Flintstones	Taito
The Journey Home: Quest for Throne	Renovation
The Lord of The Rings	Interplay
The Mad Doctor's Revenge	Activision
The Ren & Stimpy Show	THQ
Thomas the Tank Engine	Malibu
Time Slip	Vic Tokai
Time Trax	THQ
TKO 2	Sofel Corp.
TMNT: Tourneament Fighters	Konami
Top Gear 2	Kemco
Troddlers (mouse)	Seika
Ultimate Fighter	Culture Brain
Ultima: The False Prophet	FCI
Undercover Cops	Irem
Untouchables	Ocean
Wayne's World 2	THQ
Where in the World: CS	Hi Tech
Wing Commander Secret Missions	Mindscape
Winter Olympics '94	US Gold
Wizard of Oz	Seta
World Cup Soccer	Acclaim
World Heroes	SunSoft
WWF: The Main Event	FCI
Young Merlin	Virgin

Note

(1) Secondo la Activision, il nuovo *Alien vs Predator* ha subito un lifting radicale che dovrebbe migliorarne sensibilmente la qualità. Ne dubitiamo fortemente. Apecar in testa (come la forfora)

(2) La Electro Brain distribuisce in America molti titoli europei, tra cui *Asterix* della francese Infogrames.

(3) Niente a che vedere con l'omonimo capolavoro di Crammond (Amiga, PC), distribuito dalla Microprose.

IL NES SI È FATTO LA PLASTICA!

Tempo di lifting e di operazioni chirurgiche per coprire rughe e segni dell'invecchiamento. Era già successo per il Master System, per il Mega Drive, Mega-CD, Duo, Lynx, e non poteva non toccare alla console più venduta sulla Terra (oltre sessanta milioni di pezzi, dal 1985 ad oggi), il NES, noto acronimo per Nintendo Entertainment System. Come potete vedere dalla foto (il bianco e nero non dipende da noi, ma dalla Nintendo), il nuovo look è estremamente accattivante. Una notizia ancora più interessante è la decisione di ridurre ulteriormente il prezzo dell'unica console che vanta una libreria software di quasi seicento giochi: l'otto bit ristrutturato verrà commercializzato con un joypad a meno di 50 dollari (circa 75 mila lire). Chiaramente stiamo parlando degli States, dove la Nintendo possiede il 99.5% del mercato delle console ad 8-bit: il Master System qui non esiste proprio...

l'alter-ego cattivo di *Mario*, già incontrato nel castello finale del precedente episodio. Il giochillo si articola su sette lunghissimi livelli che settano nuovi standard nei giochi platform, come ripetiamo ad ogni nuova uscita. *Wario Land* è atteso per dicembre, e potete scommetterci che sarà uno dei regali più richiesti a Babbo Natale.

Kirby's Pinball Land

È ancora lui! Dopo *Kirby's Dreamland* e *Kirby's Adventure*, il sottovalutato eroe Nintendo torna in incrocio tra *Revenge of the Gator* e l'ultimo album dei Blackbox. Si tratta di un flipper (o pinball, all'americana) che verrà lanciato il prossimo novembre. Contiene dei tizi (buoni e cattivi) incontrati in *Dreamland*, nonché bonus stage e livelli segreti a profusione. Inutile dire che se è giocabile solo la metà di quanto sembra carino (checkate le foto), ne sentiremo parlare ancora per mesi e mesi.

VIENI AVANTI, CREMLINO!

Alexey Pajitnov è una vera e propria star: in America forse solo Gorbaciov ed Eltsin raggiungono il suo grado di popolarità. Grazie alle sedici milioni (e passa) di copie vendute con *Tetris* nelle versioni GB e NES, il gioco che ha contribuito alla fine della Guerra Fredda più dei vari summit internazionali, Pajitnov l'ex-proletario ora vive la sua vita da capitalista convinto. La Nintendo ha colto la mela al balzo e ha prodotto il solo seguito ufficiale del grande "gioco a rompicapo" per usare il lessico della nostra furia rossa, al di là dei vari *Wordtris*, *Super Tetris* e palle varie. Sono previste versioni per NES, GB e Super NES, anche se è stata annunciata solo l'uscita autunnale della versione NES: ottobre, per essere precisi.

- Lo sapevate che Tetris deriva da "tetra", parola greca che significa quattro?]

GAME BOY

NEWS ANTEPRIME

È il portatile più vecchio, non ha uno straccio di colori, difetta di tv tuner e palle varie, ma resta l'handheld più venduto nel mondo, e può vantare milioni di miliardi di giochi (oltre 265 titoli, secondo la Nintendo), molti dei quali sono ormai diventati dei classici. Quel che resta del 1993 potrebbe riconfermare ancora una volta la leadership del piccolo Nintendo: date un'occhiata al tabellone che segue e fateci sapere...

Titolo	Editore
4 in 1 Volume 2	Interplay
Alfred the Chicken	Mindscape
Alien vs Predator	Activision
Basketball	Ubi Soft
Batman: the Animated Series	Konami
Battleship	Mindscape
Battletoads & Double Dragon	Tradewest
Battletoads in Ragnarok's World	Tradewest
Black Bass	Hot B
Bram Stoker's Dracula	Sony
Bubble Bobble 2	Taito
Buster Bros	Hudson
Championship Pool	Mindscape
Chase HQ 2	Taito
Chuck Rock	Sony
Cliffhanger	Sony
Daffy Duck	SunSoft
Dennis the Menace	Ocean
Duck Tales II	Capcom
Felix the Cat	Hudson
Final Fantasy Legend III	Square Soft
Geaar Works	Sony
Goal!	Jaleco (1)
Hammerin' Harry 2	Irem
Indiana Jones/Last Crusade	Ubi Soft
Itchy & Scatchy	Acclaim
James Pond	Sammy/Ocean
Jim Powers	Electro Brain
Joe & Mac	Data East
John Madden Football	Ubi Soft
Jurassic Park	Ocean
Last Action Hero	Sony
Mega Man IV	Capcom
Metal Masters	Electro Brain
Mickey's Dreamland Puzzles	Capcom
Mortal Kombat	Acclaim
Ms. Pac Man	Namco
Muhammad Ali Boxing	Virgin
NFL Quarternack Clun	Ljn
Nigel Mansell WC	Gametek
Panel Action Bingo	FCI
Raging Fighter	Konami
Ren & Stimpy 2	THQ
Road Rash 2	Ubi Soft
Robocop vs Terminator	Virgin
Speedy Gonzales	SunSoft
Spider-Man/X-Men	Ljn
Sports Illustrated: Football/Baseball	Malibu
Star Trek: TNG	Absolute
Tesserae	Gametek
The Simpsons III	Acclaim
Tiny Toons Adv. 2	Konami
Tom & Jerry: the Movie	Hi Tech
Ultima: Runes of Virtue II	FCI
Wayne's World 2	THQ
Wayne's World	THQ
WWF 3	Ljn
WWF	FCI

(1) Niente a che vedere con *Goal* (Virgin): è la conversione diretta di un discreto gioco uscito per NES qualche anno fa.

Joypad a comando

Sarà il trend dominante del prossimo anno, potete starne certi. Ci riferiamo ai joypad programmabili che una compagnia di Hong Kong, la STD (la stessa dell'Handy Boy), ha sviluppato per la Quickshot, regina europea di joystick e joypad. I joypad della nuova generazione hanno un visore a cristalli liquidi e una serie di tasti speciali che vi permettono di memorizzare un certo numero di mosse e di rallentare l'azione di gioco (moviola). Particolarmente interessante per picchiaduro a mosse combinate: non a caso la versione per SNES incorpora ventinove mosse per *Street Fighter 2* (Capcom) e *Fatal Fury* (Takara), ma può ovviamente essere riprogrammato per altri giochi. I pad saranno disponibili per le principali console (MD e SNES) ed è inoltre prevista la configurazione con stick, come potete vedere nella foto. La versione deluxe del Programpad è il TopFighter (sempre della STD), probabilmente uno dei joy a levetta più sofisticati del mondo. Joypad analoghi anche dalla Suncom, che ha inaugurato la linea *Cyberpad*. Pensate che l'aggeggio può memorizzare un numero assolutamente esagerato di mosse, ma la cosa incredibile è il "cyber-speed fire": ventisette colpi al secondo! Roba da Guinnes dei primati!

(dall'alto) Ecco il Cyber Pad! [assolutamente]
Il Programpad per MD (la versione SNES ha un quarto bottone)
Il TopFighter in tutto il suo splendore...
Ecco la versione arcade-stick per SNES

Qui Domark

Il prodotto più importante presentato a Chicago è *F1* (settembre), una simulazione di Formula Uno alla quale la Domark sta lavorando da oltre un anno. Il gioco, sviluppato per Mega Drive, Game Gear e Master System, è un incrocio tra *Final Lap* e *Pole Position*. Leggete la recensione a pagina 84 di questo numero

Sempre a settembre potrete rimirare nelle vetrine dei migliori negozi di videogame anche la scintillante cartuccia di *Mig 29 Fulcrum* (MD only) del quale abbiamo parlato in abbondanza. Atteso invece per ottobre *International Rugby*, mentre *Prince of Persia* dovrebbe raggiungere gli slot del MD solo a novembre, dopo aver deluso abbondantemente nella versione digitale, probabilmente la peggiore conversione del capolavoro di Mechner. Novità Master System: oltre al già citato *F1*, sono previsti *Desert Strike* (settembre, anche per Game Gear) e *PGA Tour Golf* (ottobre, anche GG). Sempre per GG, in arrivo *James Bond*, ma solo in autunno inoltrato. La Domark distribuisce in Zooropa, pardon, Europa anche i titoli Tengen, ma per le ultime chicche vi rimando al box dedicato.

http://www.oldgamesitalia.net/

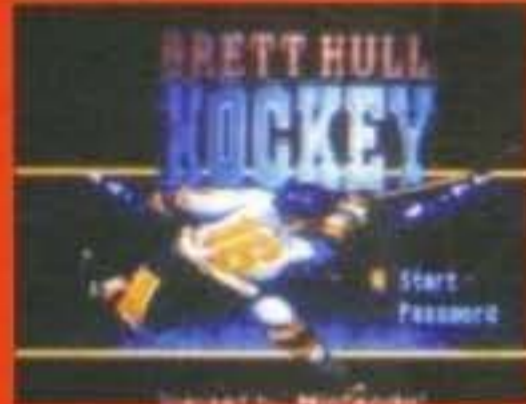
Qui Capcom

Secondo alcuni è la software house più importante del mondo, almeno in ambito console: sono mesi (anni?) che non toppa un gioco, anche se molti hanno giudicato *Final Fight 2* un mezzo bidone. In ogni caso, ogni titolo della Captive Communication riesce a sconvolgere qualsiasi classifica di vendita, comprese quelle delle videocassette a noleggio. Lo stand chicaghese dei papà di *Street Fighter 2* era semplicemente immenso, pari forse solo alla quantità di titoli presentati. Per essere sinceri, alla fin della fiera, i giochi che abbiamo visto non erano che variazioni a tema dell'onnipresente *Street Fighter 2* che inspiegabilmente continua a ravanare di brutto. La "*Special Champion Edition*" per Mega Drive ha raccolto giudizi estremamente positivi da tutti i giornalisti presenti, anche da chi non ha ancora finito di esaltare le qualità della versione per PC Engine, un capolavoro di programmazione che i Raves hanno giustamente decantato nella recensione che potete leggere a pagina 55. Qualcosa come ventiquattro (24) Megabit sono stati ficcati in una cartuccia sola, frantumando ogni record precedente (Neo Geo a parte). La versione per Mega Drive include sia la *Champion Edition* sia la *Hyper Edition*. Quest'ultima permette di scegliere fra ben nove velocità differenti, senza contare le modifiche strutturali alle tecniche d'attacco dei vari combattenti: Dhalsim, ad esempio, può scomparire e riapparire da una parte all'altra dello schermo, mentre Chun Li può "sparare" letteralmente palle di fuoco a mezz'aria. Il gioco dovrebbe già essere disponibile e se avete risparmiato durante l'estate (cosa che dubitiamo fortemente), potreste farci un bel pensierino. Ah, ovviamente se volete giocarlo al massimo, è indispensabile munirsi di *Fighter Power Stick**, il super joypad realizzato appositamente dalla Capcom per Mega Drive, oltre a quello per SNES, uscito oltre sei mesi fa. Ah, il consumismo... La versione per Mega CD è ancora in fase di programmazione, e difficilmente potremo vederla prima di Natale. Non mancava, ovviamente *Street Fighter 2 Turbo* per il sedici bit Nintendo, gioco estremamente massiccio come potrete leggere a pagina 58. Venti Megabit di memoria per un gioco che incorpora sia la Turbo sia la Champion Edition, con la possibilità di giocare contro se stessi (ad es.: Chun Li vs Chun Li, big time). *SF2T* è il 15% più veloce della versione precedente, il che è tutto dire. Ma queste cose le leggerete nella recensione dell'ergonomico Dupont.

Ma non c'erano solo Balrog, Vega, Sagat e Saragat, ma anche *Mega Man X*, il prossimo grande progetto per Super Nintendo. Il titolo, che verrà lanciato a Natale, è descritto come una "next generation" della popolare serie Nintendo. Simpatica l'idea di mettere una "x" variabile al posto del numero: tanto ormai nessuno riesce più a distinguere un titolo dall'altro... Già previsto un seguito: *Mega Man Y*. Bugia. *Mega Man X* è ambientato nel ventunesimo secolo e presenta una nuova serie di personaggi e situazioni. Bittaggio? Dodici, e senza la condizionale. Non sono previste altre versioni. Altro titolo sviluppato esclusivamente per SNES è *Goof Troop*, ispirato direttamente al cartone animato che in America ha riscosso un grande successo (non siamo ai livelli dei *Simpsons*, comunque). Dimenticatevi la pittoresca grafica e la struttura di gioco del bellissimo *Magical Quest*: *Goof Troop* è una sorta di *Zelda* molto semplificato, nel quale potete interpretare i panni di Pippo (Goofy) o Max, la sua "spalla", e tentare l'impossibile: salvare Pete e PJ, rapiti da un gruppo di pirati (gli SkidRow?) durante una sessione di pesca nell'oceano pacifico. Un mix tra un arcade e un adventure con la classica prospettiva 3/4 dei giochi di ruolo... Più di così... Previsto un sistema di password. Per la serie "il NES è finito", ecco la clamorosa smentita Capcom: beccatevi quattro titoli per l'otto bit Nintendo. *Chip'n' Dale: Rescue Rangers 2*, *Mighty Final Fight*, una specie di super deformed *Final Fight*, *Duck Tales 2* (previsto anche per GB), e, udite udite, *Mega Man VI*!!! Peggio della saga di *Venerdì 13* (che con *Jason Goes to Hell* ha raggiunto quota nove!). Il sesto episodio sarà lanciato a ottobre ed è, in realtà, il nono dell'intera serie cominciata nel lontano 1987, se si contano anche quelli usciti per GB. Novità: *Mega Man* può trasformarsi in *Power Mega Man* o *Jet Mega Man*. Wow. Er, passiamo ad altro. Ovvero a *Mega Man*. Il quarto episodio è stato prevedibilmente convertito anche per GB (novembre). Il giochillo vanta ben quattro Megabit (ormai si avvia a diventare lo standard sui portatili che contano), e secondo il vice presidente della Capcom, Joseph Morici, *Mega Man IV* sarà ricordato come "un classico nella storia dei videogiochi", che fantasia. La Capcom sta inoltre lavorando alla versione per SNES di *Eye of The Beholder*, una pietra miliare nel genere GdR (arydaye), e giunto ormai al terzo episodio (Amiga, PC), prevista anche una versione per Mega CD (ma uscirà sotto etichetta Pony Canyon); *MVP Football*, una super simulazione di... già, football (perspicaci) e... that's about all...

Ecco l'arcade Fighter Stick per il Sega MD!
(sopra) Mega Man
(a lato) SF2 CE per MD!

Accolade

La Accolade sta lavorando al seguito di *Bubsy*, che dovrebbe vedere la luce a metà del prossimo anno. Prevista anche una versione per Mega CD. Il software presentato a Chicago non era niente male. Carino soprattutto *Brett Hull Hockey* per Super NES (nelle foto) e Mega Drive. La simulazione di uno degli sport più violenti del mondo ha impegnato la software house americana per oltre un anno e mezzo, ma il risultato dovrebbe rendere giustizia agli sforzi. Prospettive radicali (compresa quella in prima persona), replay, rigori, colonna sonora solenne (c'è perfino l'organo sintetizzato!) e scene di combattimento degne del migliore picchipicchia. Imminente.

Molto simpatico *Speed Racer*, previsto per Genesis e PC. Si tratta di una simulazione automobilistica ispirata a un celebre cartone animato giapponese. A ottobre, per MD, a seguire quella per SNES.

http://www.oldgamesitalia.net/

Speciale Calcio 2

Consideratelo il sequel delle news apparse sul numero 19 di GP. Ancora calcio, ma calcio per davvero. Dopo l'annuncio ufficiale della Virgin che *Goal* raggiungerà il MD nel 1994 (vedi box Virgin), l'attenzione dei fanatici è tutta rivolta a *Sensible Soccer*. Secondo le prime indiscrezioni, la versione per Mega Drive che uscirà in autunno sarà addirittura più giocabile e massiccia di quella Amiga. Innanzitutto vanterà tre livelli di difficoltà, e il livello HARD sarà più veloce di quello standard della versione Commodore. Inoltre grazie ai tre tasti del joypad, sarà possibile realizzare un numero di tiri superiori alla versione precedente. Anche gli Star Player avranno differenti caratteristiche e saranno qualitativamente differenziati, senza contare il fatto che il livello di bravura dei portieri è ancora più alto della versione 1.1 Amiga. Infatti, secondo i Sensible, la versione per Mega Drive può essere considerata un 1.2, ovvero un gran passo in avanti rispetto alla versione Amiga, in attesa di *Sensible 2*.

Citiamo anche *World Cup Soccer* della Tengen, la cui somiglianza con l'omonimo titolo della Tekkhan si esaurisce giusto nel titolo. Simulazione a scorrimento orizzontale, *WCS* è previsto per Mega Drive e Game Gear (nelle foto). La versione per il portatile Sega permette di linkarsi ad un altro Game Gear e giocare uno contro l'altro. Che sia arrivato un degno rivale di *Super Kick Off*? Imminente.

Novità Virgin

Le novità più interessanti della colossale software house inglese sono state mostrate all'ECTS di Londra, quindi la sortita al CES di Chicago aveva per lo più una funziona simbolica (tipo "Ehi, Yankees, ci siamo anche noi europei!"). Vi rimando quindi al numero 18 di GP, dove abbiamo presentato tutto il software in lavorazione. Qualche novità comunque c'era, e se volete saperne di più, staccate gli occhi dal monitor e leggete quanto segue.

Al fine di conquistare definitivamente il mercato a stelle e strisce, la Virgin tenta l'impossibile: realizzare una versione di football migliore di quelle già esistenti. Wow: è un po' come se alla Lucasarts venisse in mente di creare la migliore simulazione di calcio. È uno scontro tra culture differenti, non so se capite. Sociologia a parte, i tizi della Virgin hanno stretto un accordo importante con la Park Place Productions (*John madden Football, NHLPA Hockey, Muhammad Ali Boxing* vi dicono niente?).

Il gioco in fase di programmazione è intitolato *Dan Marino's Touchdown Football* e dovrebbe spazzare via tutto quello che è uscito prima per diversi motivi. Innanzitutto il gioco incorpora un bel po' di intelligenza artificiale, il che significa che i vostri avversari computerizzati impareranno a riconoscere il vostro stile e metodo di gioco e si comporteranno di conseguenza. Inoltre, il controllo della palla è stato definito il più realistico di tutti i tempi, ma prima di esprimerci a proposito vorremmo sentire il parere di Rical, che in questo campo non ha semplicemente alcun rivale.

Il fantastico *Goal*, terzo capolavoro di Dino Dini, è in fase di programmazione per Mega Drive. E ci sta lavorando sopra proprio lui, il grande Dino. Data di lancio prevista: primavera del 1994.

Più vicina a noi è l'uscita di *Cool Spot* per SNES, che dovrebbe già essere in circolazione quando leggerete queste righe. Già un successone su MD, *Spot* sul sedici bit Nintendo si annuncia ancora più colorato e giocabile. La struttura di gioco è rimasta immutata, mentre il sonoro dovrebbe essere ancora più orecchiabile della versione Sega.

Ma l'attenzione generale è stata monopolizzata da *Young Merlin* (16 Mbit), la prima avventura grafica per SNES creata dai Westwood Studios (*Dune* e *Legend of Kyrandia* sono solo alcuni dei loro grandi successi). L'avventura si snoda in dieci territori differenti, incorpora un serie di scene 3D animate in modo eccezionalmente realistico e vanta ben quattro Mbit di sonoro ed effetti digitalizzati, con minuti di parlato (in attesa del CD-ROM).

Abbiamo inoltre visto *Out of This World I & II: the New Beginning* (ottobre) per Mega CD e ne siamo rimasti veramente impressionati. Voci digitalizzate, animazioni fluidissime, sembra veramente un'opera cinematografica.

Sempre per Mega CD citiamo *Dune*, conversione diretta dell'omonimo titolo per PC e PC CD-ROM. Il gioco si ispira direttamente all'immensa opera di Frank Herbert (da non confondere con James Herbert, l'autore di "Nebbia", tra le altre cose) e al film diretto da David "Ereserhead" Lynch, un cult per gli amanti del genere sci-fi. *Dune* è una conversione pressoché perfetta, e vanta schermate tratte dal film, scene animate con abbondante texture mapping e, udite udite, la possibilità di giocare con sottotitoli in tedesco o... Italiano. Nooo, siamo commossi, si sono accorti che ci siamo anche noi. Dovrebbe uscire a momenti. Ma non è finita, perché *Dune II* è stato annunciato per ottobre. *Dune II: the Battle for Arrakis* è stato sviluppato per Mega Drive ed è compatibile con il Sega Mouse. A differenza del primo episodio in cui prevale nettamente l'aspetto adventure, in *Dune II* è l'elemento strategico a dominare. Non manca l'ennesima simulazione di boxe targata Virgin: *Muhammad Ali vs Nigel Benn* è il prossimo progetto per MD. Imminente.

Potete vedere anche qualche foto di *Chuck Rock 2* per Mega CD, che ci è sembrato ancora più

massiccio dell'esilarante versione Amiga.

Adesso un attimo di attenzione: avete presente il grandioso *Populous II* dei Bullfrog? Orbene, la versione europea è stata ribattezzata, per motivi che difficilmente comprendiamo, *Two Tribes*, mentre quella americana ora si chiama *Wrath of the Gods* (da non confondere con *Wrath of the Demon* della Readysoft, Amiga). Pazzesco. Troverete la recensione a pagina 47 di GP.

http://www.oldgamesitalia.net/

L. 74.000 L. 63.000 L. 69.000 L. 68.000 L. 68.000 L. 62.000 L. 63.000

L. 78.000 L. 74.000 L. 67.000 L. 66.000 L. 66.000 L. 72.000 L. 74.000

L. 63.000 L. 55.000 L. 66.000 L. 73.000 L. 73.000 L. 74.000 L. 64.000

L. 74.000 L. 66.000 L. 72.000 L. 74.000 L. 74.000 L. 66.000 L. 68.000

L. 55.000 L. 72.000 L. 66.000 L. 66.000 L. 67.000 L. 74.000 L. 55.000

Gamegear + Sonic 2 L. 284.000

L. 35.000

Gamegear L. 227.000

L. 39.000

L. 12.000 L. 25.000

L. 39.000

L. XX.000

L. 187.000

L. 19.000 L. 28.000

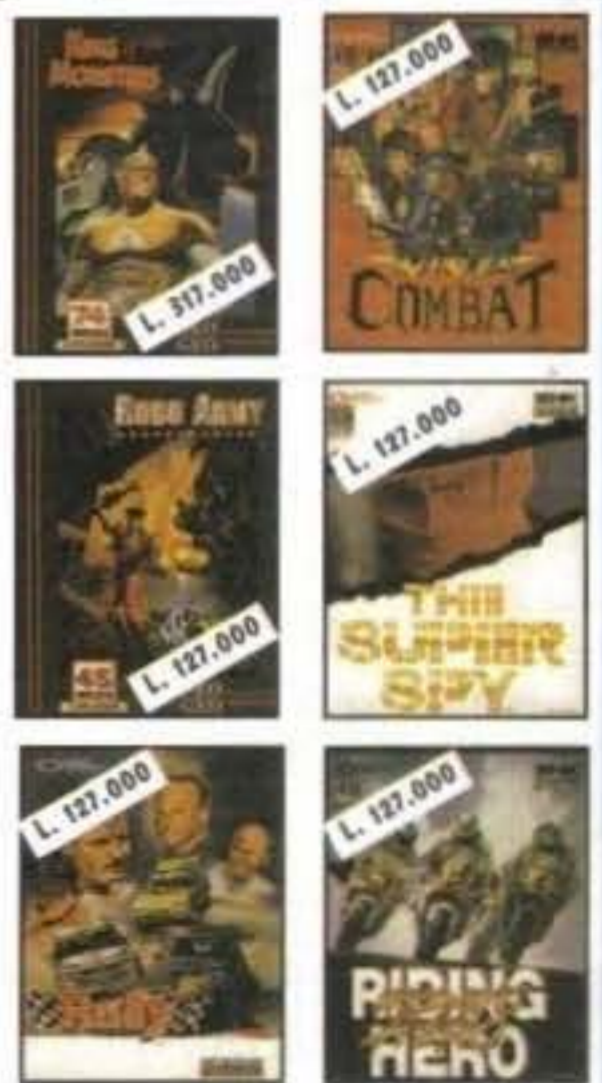
L. 82.000

SEGA MEGACD + 6 GIOCHI.......L. 687.000

L. 99.000 L. 92.000 L. 107.000

L. 97.000 L. 94.000 L. 107.000

NOVITA' in ARRIVO

SAMURAI SHODOWN (118 MEGA)
FATAL FURY SPECIAL (147 MEGA)
TOP HUNTER (162 MEGA)
ART OF FIGHTING 2 - THE SURVIVOR

FAVOLOSO

OPERAZIONE PRESENTA UN AMICO

A TUTTI I CLIENTI CHE OFFRIRANNO L'OPPORTUNITA' AD UN AMICO DI EFFETTUARE UN ACQUISTO PRESSO DI NOI VERRA' INVIATA IN **OMAGGIO** UNA CARTUCCIA GIOCO.........E ALL'AMICO **10% DI SCONTO!!!**

OLTRE 3000 ARTICOLI PER LA TUA CONSOLE SEMPRE DISPONIBILI

VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA **ORDINA IMMEDIATAMENTE!!!!** APERTO TUTTI I GIORNI DALLE 9:00 ALLE 19:30 Continuato

TELEFONO 051 343.504 (10 Linee r.a.) FAX 051 344 906

È DIFFICILE ESSERE MODESTI QUANDO SI È I MIGLIORI...

...(per esperienza, serietà e competenza)

CONSOLE GENERATION

L'italian style nella vendita di videogiochi americani e giapponesi.

PC Engine GT
Nintendo GAME BOY™
SEGA MEGA-CD MEGA DRIVE GAME GEAR

ATARI LYNX
SNK NEO GEO

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

NOVITA' IN ARRIVO CONTINUAMENTE

EFFETTUIAMO MODIFICHE SU TUTTI I TIPI DI SEGA MEGA DRIVE

PER POTER GIOCARE CON TUTTI I GIOCHI AMERICANI E GIAPPONESI CHE GIRANO SOLO IN NTSC!

Si avvisano i gentili clienti che la CONSOLE GENERATION dalla fine di maggio si trasferirà in via CAPECELATRO, 7 (a 50 metri dal vecchio negozio) per offrire un più vasto assortimento di prodotti ed un servizio migliore grazie ad una linea telefonica in più: 02/40.73.390!

CONSOLE GENERATION S.a.s. IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
20148 MILANO • VIA CAPECELATRO,7 - TEL. 02/40.73.390 • 487.095.94 • FAX 02/487.095.85

http://www.oldgamesitalia.net/

Oldies but Goldies

La Activision torna alle radici, convertendo dosi massicce di giochi che hanno reso grande l'Atari 2600 per Super NES (previste anche versioni per MD nei primi mesi del 1994). Venduti. Ovviamente il restyling grafico è adeguato ai tempi che corrono (chissà dove vanno, poi), ma il succo della storia è sempre quello. Fatto sta che la software house fondata nel 1979 ha presentato al recente CES giochi come *Pitfall Harry*, *Kaboom!* e *River Raid* e l'effetto sui nostalgici è stato dirompente: lacrime, singhiozzi, tavole rotonde dove chiunque prenda parola deve necessariamente cominciare con la frase "Ai miei tempi...". Sfacciatissimo come non mai Robert A. Kotick, presidente dell'Activision, che ha commentato così l'iniziativa: "abbiamo sviluppato una linea di giochilli innovativi, prodotti che soddisferanno anche i videogiocatori più esigenti". Passi per le esigenze, ma se *Pitfall Harry* è innovativo, io sono Paolino Paperino. Satira a parte, vediamoli in dettaglio:

Pitfall Harry: The Mayan Adventure

Arcade adventure ambientato nella giungla di una repubblica delle banane del Centro America. *Pitfall Harry ecc ecc* ci impegna nella ricerca di una rarissima pianta con peculiari capacità curative. Il vegetale cresce solo nella sperduta città maya di Mayan, ed arrivarci non è facile. Oltre all'ambiente particolarmente ostile, verrete infatti ostacolati da una caterva di indigeni e tizi vari che faranno il possibile per avervi a cena. Nel piatto, per essere precisi.

River Raid: the Mission of No Return

Sparatutto a scorrimento verticale decisamente anacronistico, che ha dato origine ad un vero e proprio genere. Degenerato. A bordo di un pesca..., ehm rifo: a bordo di un caccia dovete tostare tutto quello che si muove, prima che tostino voi. Azione diurna e notturna. Si riceve solo su appuntamento. Tre dislivelli di gioco differenti, altrettante musichine, non ci resta che incrociare le dita dei piedi (e qui vi voglio).

Kaboom: The Mad Bomber Returns

Returns o No Return? Insomma, ci decidiamo? Non possiamo stare qui tutta la notte, per la maiella! Dunque, pare che il dottore pazzo è tornato, e occorre fare qualcosa per fermarlo. Cosa avrà mai fatto il buon Kildare questa volta? Durante il soggiorno obbligato in carcere, il buon Dr Kaboom ha perfezionato le sue tecniche dinamitarde. Inutile dire che è fuggito dal carcere durante uno sciopero dei secondini che non volevano uscire dal ring dopo il suono della campanella, e ora vuole fare saltare otto tra i monumenti più importanti al mondo, tra cui il Big Ben, la Statua della Libertà, il Mausoleo a Peppino di Capri (ma è morto?). Scopo del gioco? Aiutarlo a fare piazza pulita, ovviamente. No, in realtà dovete fermarlo prima che faccia saltare pure voi. *Bombjack* non sei nessuno.

Novità Electronic Arts

La compagnia americana stanziata a San Mateo, California, conferma ancora una volta la leadership nel settore videoludico sportivo. Oltre alle fantastiche novità presentate per 3DO delle quali abbiamo parlato dettagliatamente sul numero scorso di Kappa, la EA ha presentato il solito strapacco di titoli per Mega Drive. Eccoli in sintesi:

Mutant League Hockey (MD)

Massiccio! La nuova serie *Mutant League* si toglie il casco da football per indossare pattini da ghiaccio! Che ne dite di utilizzare mazze ferrate al posto dei soliti banalissimi stick? E se giocassimo contro zombi e vampiri invece dei Pinguins? Non male, l'idea, splendida la grafica. Notizia in esclusiva: la EA sta lavorando a *Mutant League Football 2*, senza dimenticare anche *Mutant Speed Demons*, che vedremo tutti nei primi mesi del 1994. Sedici Megabit, of course...

2020 Super Baseball (MD)

Conversione diretta dell'omonimo gioco per Neo geo. Variazione a tema sul baseball: robot e mine sparse sul diamante per un'azione futuristica. Funambolico quanto basta.

Blades of Vengeance (MD)

È un incrocio tra *Rastan Saga* e *Lionheart* (il videogioco, non il film con Van Damme!), e sembra dannatamente carino. Gioco d'azione a scorrimento orizzontale, *BoV* vi permette di interpretare i panni di una fantastica amazzone armata di ascia. Evirazioni in vista?

James Pond 3 (MD)

Attesissimo! La grande scommessa della EA è creare il plaftorm definitivo per la macchina Sega. Dando un'occhiata a questi titoli non si riesce davvero a dargli torto.

TechnoClash

È un incrocio tra *The Chaos Engine* e *Terminator*, con scenari fantasy e un sacco di violenza digitale. Sparatutto a multiscrollimento, citazioni da *Gauntlet* per quanto riguarda labirinti e mostrilli vari. Sessanta livelli e sette mondi per un grande gioco targato EA. Imminente.

General Chaos

Wargame molto arcade, *General Chaos*, è uno sparatutto fumettoso con un sacco di umorismo. Non manca l'aspetto strategico, mentre le sezioni picchiaduro non sembrano presenti. Poco male, l'imminente titolo della EA promette una serie di battaglie "all'ultimo omino" per uno/due giocatori.

Haunting Starring Polterguy

Un'avventure isometrica da sedici Megabit nel 1993? Ebbene sì, e sembra anche dannatamente massiccia. Fantasmi e misteri in una casa sulla scogliera che sembra uscita da un romanzo di Henry James. Attesissimo.

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWS ANTEPRIME

EA PER 3DO!

Eccovi alcuni dei giochi presentati a Chicago per la gigatronica 3DO. Non abbiamo la forza di commentare. Prego un minuto di silenzio.

ESCLUSIVO! Il gioco più squallido del C.E.S!

Tra giochi con budget miliardari e grafica straripante, è saltato fuori un titolo che ricorda i film horror degli anni 50, realizzati con pochi dollari e poca fantasia. I mitici film di serie "z" che Stephen King richiama sempre in ogni suo romanzo (avete presente *Misery*?). Beh, *Lester The Unlikely* della sconosciutissima DTMC (non sembra essere la software house del celebre gruppo rap Run DMC), ha suscitato un'ilarità paragonabile a quella provocata dalla visione di film come "L'attacco dei vampiri mosci di Saturno" o "L'invasione dei Pomodori Pelati dell'oltrespazio". Già la presentazione: "The Game with a winning personality"... Il protagonista è Lester, descritto come un "nerdy teenager". Ehm, il gioco inoltre è girato in Geek-o-vision (geek sta per schizzato), e vanta una fantastica grafica 2-D, come recita la press release... Completamente demenziale!

Ci crederete che Lester ha ven 250 frame di animazione?

Sempre dalla DTMC in arrivo per Super NES *Rocky Mountain Sports*, *Gordo #106: The Mutated Lab Monkey* (disponibile anche per Lynx); per GB: *Sumo Fighter*, *Lazlos' Leap*, *Square Deal*.

Che ci crediate o meno, non siamo riusciti a ficcare in queste pagine tutte le novità del CES.
Nei prossimi numeri ne troverete ancora...
Game Power: quando facciamo qualcosa, lo facciamo bene.

PELÉ!

Eccovi le prime foto di *Pelé Soccer*, la simulazione calcistica alla quale la Accolade sta lavorando da oltre un anno. Come potete vedere dalle foto, la versione per Super NES è estremamente promettente. Oltre quaranta squadre qualitativamente differenziate, azione di gioco realistica e veloce, grafica nitida e definita... *Pelé* ci butta bene. Il giocatore di calcio brasiliano al quale si ispira il gioco ha partecipato direttamente allo sviluppo del gioco, con suggerimenti per accrescere giocabilità e realismo. È in fase di sviluppo anche la versione per MD che dovrebbe uscire il mese prossimo.

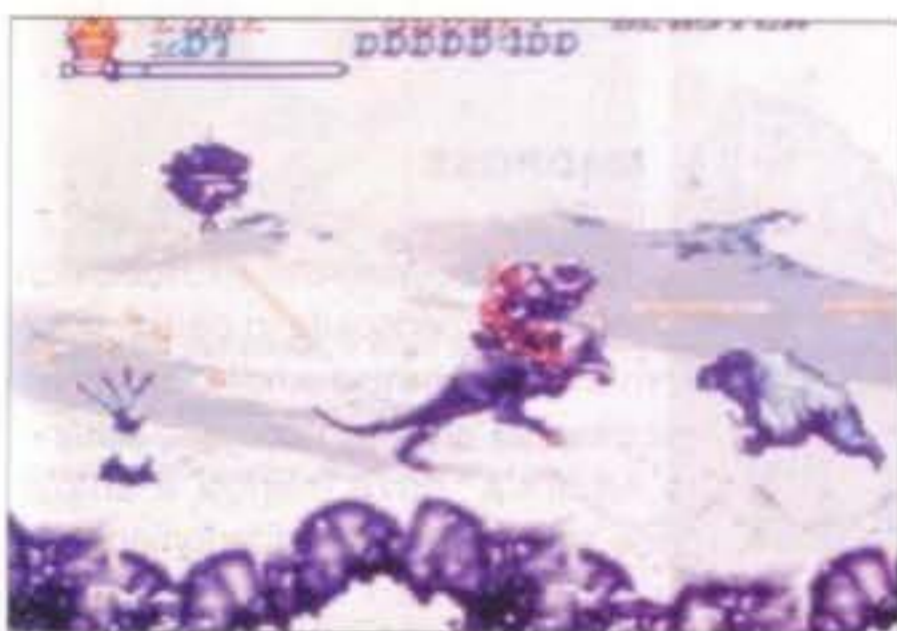
GAUNTLET 4

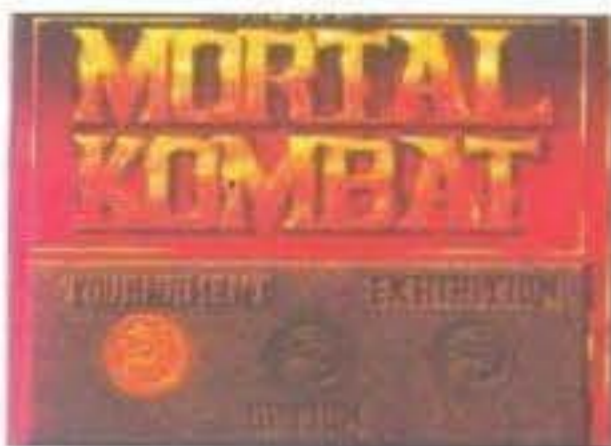
Dopo *Pro Striker*, il secondo titolo a sfruttare il Sega Multi Tap è nientepopodimeno che il vecchio *Gauntlet*, al quale è stato aggiunto un quattro per sottolineare il fatto che un'intera comitiva può prendere parte all'esplorazione dei dungeon. Oltre novanta livelli, personaggi ispirati direttamente al coin-op (Thor, Thyra, Merlin, Questor)... Niente male.

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

La seconda puntata della saga di Star Wars per S-NES sta per uscire dall'iperspazio. Programmato dagli stessi tizi della LucasArts che già ci hanno regalato *Super Star Wars*, *Super Empire Strikes Back* ricostruisce in chiave videogiocosa le avventure del mitico film (secondo molti il migliore della serie).

Il giocatore dovrà combattere contro gli imperiali sul pianeta ghiacciato di Hoth, addestrarsi con il saggio maestro Yoda nell'uso della Forza (ci sono otto diversi poteri da imparare a controllare) e affrontare lo scontro finale nella Città delle Nubi dove Han Solo e Leia sono stati presi prigionieri da un Darth Vader più malvagio che mai.
Sul fronte tecnico, il Mode 7 è stato sfruttato in modo spasmodico, e ora è possibile volare su terreno collinoso. I programmatori non si sono limitati a utilizzare sequenze tratte dal film, ma hanno ampliato la trama sviluppando trame secondarie e inserendo nuovi personaggi e situazioni. Prima che il lavoro di programmazione vero e proprio iniziasse, la struttura del gioco è stata definita attraverso uno storyboard, una serie di disegni che ne mostravano le singole parti. I programmatori hanno inoltre avuto accesso agli storyboard e alla sceneggiatura originale del film. La LucasArts non nasconde la propria soddisfazione riguardo a questo gioco: "Sarà più grande, più bello e più frenetico di *Super Star Wars*. Abbiamo riversato nel progetto sforzi ancora maggiori rispetto al primo titolo, e i risultati si vedranno". Super Empire Strikes Back sarà nei negozi in autunno distribuito da Halifax.

MORTAL KOMBAT

Bruttissima notizia: la recensione dell'atteso picchiaduro Acclaim è slittata sul prossimo numero per via dei soliti problemi di spazio. Buona notizia: potrete leggere tra circa trenta giorni tutto quello che volevate sapere su *Mortal Kombat* e anche di più. Per adesso consolatevi con le foto. Come sapete già, la riduzione casalinga del popolare gioco Williams ha causato una serie di polemiche relative all'estrema violenza di alcune scene. La Nintendo ha imposto una censura parziale, eliminandone parecchie, compresa quella in cui il giocatore strappa la spina dorsale all'avversario come se fosse una lisca di pesce. Censura a parte, *Mortal Kombat* resta un picchiaduro ad incontri banale e poco originale, e, proprio per questo ha riscosso un successo senza precedenti nelle sale giochi. In effetti, questo genere di giochi non ha mai fatto progressi qualitativi dai tempi di *Ye Are Kung Fu* o *Karate Champ*, se si escludono mere innovazioni grafiche: il concept è sempre quello, ficca il gettone nello slot e via andare. Polemiche a parte, il picchiapicchia della Acclaim dovrà vedersela nientepopodimeno che con *Street Fighter 2 Turbo*, recensito su questo stesso numero: chi sarà il re del beat'em up? L'incontro è appena cominciato...

MAZINGA

Dietro a *Mazinga Z* si nasconde il genio di un grande autore di fumetti, il visionario Go Nagai. Amante dello splatter, della violenza esasperata, del perverso, Nagai sconvolge il Giappone conservatore dei primi anni settanta, quando vengono trasmesse le prime serie televisive ispirate direttamente ai suoi manga, *Devilman* e *Mazinger Z*. Quest'ultimo diventa prima in Japan, poi in Italia (dove viene ribattezzato *Mazinga* e dove appare solo nel 1980), un vero e proprio fenomeno di massa.

L'anime narra la triste storia di Koji, il pilota del robottone antropomorfico *Mazinger Z*, costruito in segreto dallo zio, il mitico Dr. Kabuto. L'archeologo viene ucciso dagli scagnozzi del malefico Dr.Hell nella prima, memorabile puntata della lunghissima serie (92 episodi), suscitando l'ira del nipotino affettuoso. Incontestabile la decisione di Koji di vendicarlo, anche alla luce del fatto che la grave perdita compromette irreparabilmente la mancetta settimanale dell'adorato zietto. E così inizia una faida che coinvolge l'intero pianeta Terra, preda delle mire megalomani del cattivissimo Dr. Hell, ex collega di Kabuto. Koji il quale si ritrova a pilotare senza patente il grande *Mazinger* nel crapone del robot, e non vi dico le emicranie; fortunatamente è aiutato da *Aphrodite A*, guidato dalla sventolona di turno, tale Sayaka Yumi, e dal ridicolissimo *Boss Robot*, comandato, si fa per dire, dai maldestri ma simpatici amici di Koji. Memorabili i missili "equivoci" sparati dal... er, petto di *Aphrodite A*, dea della bellezza con tanto di ingranaggi... Tempi moderni. *Mazinger* riscosse un enorme successo, nonostante il classico pollaio di polemiche sollevate dai genitori dei videodipendenti, evidentemente terrorizzati dalla violenza gratuita del cartone. Che fosse violenza è incontestabile: trasfigurata o metaforica, è sempre violenza. Ma sul fatto che fosse gratuita, beh, già siamo meno d'accordo: i manga si pagano e gli anime anche. Pagate e vi sarà dato. Sebbene il tratto oggi possa apparire un miccino grezzo per non dire spartano, se non cretese, visto che il Dr.Kabuto indagava proprio sulla civiltà scomparsa, si può apprezzare ancor oggi su qualche improbabile televisione privata sparsa sulla penisola. Se poi non potete fare a meno di leggere le avventure di *Mazzinga* (massi, diciamolo almeno una volta se ci fa star meglio, come direbbe il buon Marco Auletta), fate un salto all'edicola, dove verrete letteralmente sommersi dai manga della Granata press che ha pubblicato un sacco di roba di Nagai, tra cui, ovviamente, *Mazinga, Il Grande Mazinga, Devilman, Mao Dante* (solo in libreria). Ludicamente parlando, non possiamo tacere di fronte al godurioso *Mazin Saga* apparso per Mega Drive giusto un paio di mesi orsono. Si tratta di un picchipicchia a scorrimento orizzontale un po' banalotto, ma con sezioni alla *SF2* veramente massicce. Il gioco ripropone alcuni dei mostrilli incontrati nel cartone omonimo, tra cui lo scheletrico *Garada K-7*. Animazioni fantastiche per un giocone ultraconsigliato. Ma *Mazinga* è apparso anche su SNES, in un'action game targato Bandai, la stessa che ha avuto il coraggio di presentare *Ultraman* (SNES, MD) e *Ultraseven* (SNES). Più platformico rispetto al titolo per MD e anche meno impressionante dal punto di vista tecnico, *Mazinger Z* vanta però la colonna sonora del cartone animato, e tutto sommato si lascia giocare. La recensione sul prossimo numero.

MACROSS

Favolosa serie lanciata nel 1982 in Giappone, *Macross* (o *Robotech* come è conosciuta in patria, dove arriva solo quattro anni dopo), ha riscosso un enorme successo perfino in America, dove manga e anime sono sempre rimasti un fenomeno elitario e circoscritto. *Macross* miscela i tecnicismi di *Gundam* con l'immancabile love story che commuove anche chi ascolta solo roba tipo Napalm Death o King Diamond. In tutto sono state realizzate tre serie, più qualche miliardo di OAV. L'azione si svolge

A cura di Matteo Bittanti

MANGA
SPECIALE ROBOT

I robottoni dei Manga e degli Anime giapponesi sono ormai entrati a forza nell'immaginario collettivo occidentale. In queste pagine fotogrammi e disegni tratti da: Mazingerz, Gundam, Macross e altri.

sul finire del ventesimo secolo, la Terra è sconvolta dall'ordinaria guerra termonucleare globale, per usare un lessico alla *Wargames*, il film. Fatto sta che sull'ex pianeta verde precipita un'enorme velivolo alieno, ultrasofisticato. I terrestrucoli decidono di dargli una bella sistemata e di scoprirne tutti i segreti. Per fermare gli alieni invasori, altro luogo comune dei maga/anime fantascientifici, i governi più importanti del globo decidono di spedire nello spazio l'astronave *Macross*, capace di ospitare qualcosa come 56 mila omini. Le battaglie galattiche contro gli Zentradi, esseri viscidissimi alti quindici metri campioni di basket, si alternano agli amoreggiamenti della dolce Ninmay, cantante pop che si esibisce sull'astronave-città. Terzo incomodo: le Meltradi, ovvero le equivalenti delle Mazoniane di *Captain Harlock*, solo che in *Macross* sono alte quindici metri e odiano gli Zentradi perché barano sempre a briscola. L'amore è il vero protagonista dell'intera saga: gli Zentradi sono assolutamente privi di sentimento e studiano i Microniani (i terristrucoli) per scoprirne l'essenza, leggi amore... Un pochino patetico, ma il riassunto svaluta in gran parte una serie che va vista almeno una volta. A proposito: lo sapete che in Italia (ma anche in America), sono state trasmesse le tre serie miscelate tra loro in manierà così incoerente da rendere del tutto incomprensibile lo svolgersi della storia? Fa sempre piacere.
Comunque, potete seguire i manga anche in italiano, dal momento che l'attivissima Star Comics li sta attualmente traducendo. Inoltre esiste un OAV, sempre in italiano, edito dalla Yamato Video che riassume i temi fondamentali della serie. Checkate le migliori videoteche.
Parliamo di videogiochilli: esistono ben tre titoli ispirati alla omonima serie, due per PC Engine Duo e una per SNES, nuovissima. Parliamo delle prime due.
Macross 2036 è uno sparatutto a scorrimento orizzontale targato Masiya che ha i suoi momenti. A bordo di un caccia Veritech armato

Benvenuti alla seconda (e probabilmente non ultima) micro-puntata dedicata ai cross-over tra manga e videogame (che ne direste di un appuntamento mensile? Scriveteci in proposito). Negli ultimi tempi siamo stati sommersi da marionate di nippo-simulazioni di cartoni animati, molte delle quali decisamente massicce. Ecco una breve panoramica su alcuni videogiochi tratti da anime e fumettilli vari: divertitevi, anzi, convertitevi!

http://www.oldgamesitalia.net/

fino ai denti dovete affrontare l'intera armata degli Zentradi. Divertente, eh? Il bello è che potete trasformare in vostro caccia rispettivamente in un Guardian, in un Battloid con la semplice pressione di un tasto... Under Pressure? *Macross 2036* resta un grande gioco, non originalissimo, ma giocabile come non mai. Godevolissime le animazioni tra un livello e l'altro.

Da poco disponibile anche in inglese.

Macross 2036: SLG riprende i personaggi della serie ma li piazza in uno scenario meno arcade del precedente. Ancora programmato dalla Masiya, *M2036SLG* è un wargame strategico con qualche elemento GdR, vanta ben ventinove livelli ed è pieno di animazioni tratte direttamente dal cartone animato. Per un giocatore, disponibile anche in inglese, grazie alla TTI.

La versione per SNES di *Macross* è attesa sotto etichetta Zamus, solo in versione giapponese. Si tratta di uno sparatutto a scorrimento orizzontale che ripropone le battaglie più epiche viste nella serie. Non è una conversione diretta dell'omonimo titolo per PC Engine Duo, ma molti elementi del gioco precedente sono stati ripresi. Pilotate un gigantesco Mobile Suit che può assumere tre differenti configurazioni. Setti livelli di blastamento totale, una miriade di power-up, recensione assicurata sul numero di novembre. Aspettatevi qualcosa cattivo come *Cybernator*...

UCHU SENKAN YAMATO

Tra il 1974 e il 1979 escono in Giappone due fantastiche serie, note in patria sotto l'altisonante titolo *Star Blazers*. Ricordate la sigla d'inizio in inglese? A quel tempo facevo le elementari e un sacco di gente che conoscevo sosteneva che il cartone fosse americano e non jappo. Tsk! Incompetenti. Fatto sta che si racconta la triste storia del pianeta Terra sul finire del ventiduesimo secolo. I malvagi Gamilas si prodigano per rendere il nostro amato pianeta più invivibile di quanto già non lo sia di per sé, scaricando sulla crosta terrestre ordigni nucleari a profusione. Cosa fareste voi a questo punto? Ma è chiaro: si costruisce una mega astronave spaziale, la mitica Yamato, orgoglio della flotta giapponese nella Seconda Guerra Mondiale, si fa uno squillo alla leggendaria regina Starsha di Iskandar che si trova dall'altra parte dell'Universo e ci si fa spiegare come rendere il suolo della Terra ancora fertile. Problemino: gli alieni non sono particolarmente entusiasti dell'iniziativa, e faranno di tutto per stroncare gli umani. Prevedibile. Secondo problemino, il tempo limite per portare a termine la missione è un anno, prima che la Terra diventi un mero satellite inabitato e inabitabile.

Attualmente esiste una versione per PC Engine Duo, particolarmente giocabile, che miscela tutta la violenza del cartone con la strategia dei migliori wargame. Eccellente la colonna sonora, godibili le animazioni. *Uchi Senkan Yamato* resta una delle migliori trasposizioni manga/anime disponibili per PC Engine Duo. Imminente la versione per Mega CD.

MANGA NEWS

*** Lo sapevate che la Konami ha realizzato un OAV ispirato alle avventure del mitico *Goemon*? Ebbene sì, il protagonista del bellissimo gioco per SNES *Gambare! Goemon* (*Legend of the Mystical Ninja* in Europa e in America) è apparso come main character in un cartone animato realizzato direttamente dalla multinazionale del divertimento elettronico ben due anni fa, ossia nel 1991, ma solo in edizione limitata. Solo ora la Konami lo ha lanciato in edizione economica al fine di soddisfare le richieste dei fan che lo seguono da anni (infatti, *Goemon* apparve in Giappone per la prima volta sul NES). Nel frattempo la Konami sta lavorando al seguito del gioco, intitolato imprevedibilmente *Ganbare! Goemon 2*, che vedremo tra qualche mese solo su Super Famicom.**

*** In arrivo per Super NES un super sparatutto a scorrimento orizzontale da otto Megabit da una sconosciutissima software house nipponica che ha come protagonista nientepopodimeno che *Tekkaman*, l'eroe di una delle migliori serie di sempre della Tatsunoko. Violenza estrema e finale indimenticabile, *Uchu No Kishi Tekkaman* descrive la annosa battaglia tra i terrestri-buoni, incarnati nel mitico Joji Minami e i cattivi-alieni, tali beoti from Valdaster. Sperando che sia meglio di *Gundam F-91* (il videogioco)...**

*** È uscito in Japan la versione interattiva di *Patlabor*, dove il mecha design abbonda come il riso in Cina. La versione attualmente disponibile è solo quella per il PC-9801, introvabile al di fuori del Giappone, ma la Banpresto sta lavorando alla conversione per SNES. Si tratta di una sorta di *Sim City 2000* che miscela sezioni strategiche con tutta la violenza dei combattimenti tra mech. Lo vedremo "ben presto"?**

Sopra e a lato: immagini tratte da "Star Blazer".
Nel box: Mecha della serie "Patlaboe".

http://www.oldgamesitalia.net/

STARWING

Vola alla super velocità del chip FX, combatti tra prospettive tridimensionali mai viste prima.

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GE

SUPER FX

SEI PRONTO PER SENSAZIONI FORTI? FINALMENTE IN ITALIA IL GIOCO CHE STA APPASSIONANDO L'AMERICA. STARWING, CON IL RIVOLUZIONARIO MICROPROCESSORE SUPER FX ELEVA IL TUO SUPER NINTENDO ALLA MASSIMA POTENZA. METTITI AL COMANDO, PILOTERAI LA TUA ABILITÀ IN UNA NUOVA DIMENSIONE!

Nintendo®

IL NUMERO UNO NEL MONDO

- NUOVA GRAFICA POLIGONALE AD ALTISSIMA DEFINIZIONE
- EFFETTI TRIDIMENSIONALI TOTALI
- EFFETTI STEREO CON VOCI SINTETIZZATE DEI PERSONAGGI E VERI RUMORI DELLE AZIONI
- CONTROLLO DEL GIOCO TOTALE E PIÙ FLUIDO
- 7 PIANETI DA ESPLORARE IN PIÙ DI 20 MISSIONI POSSIBILI

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTE

Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la possibilità di iscriverti al mitico Club Nintendo.

CLASSIFICHE

Classifiche in gran parte rinnovate dopo la lunga (ma dove?) pausa estiva. Per riuscire a ficcare tutti i titoli negli angusti spazi delle Top Ten abbiamo dovuto chiedere ispirazione alle muse. Dopo i suggerimenti, le abbiamo mollate all'istante forti del detto "musa e getta". Il contesto è quello solito, quello di Gippi, il che conferma il fatto che l'ambito fa il monaco. Monaco GP, ovviamente... Grandiosa novità: le classifiche per Mega Drive e Super NES si allungano, idem con patate per quella Mega CD. Purtroppo ci lasciano quelle per NES e Master System: esce troppo, troppo poco.. E ora spazio alle nuove entrate!

GAME BOY

1	Top Rank Tennis	Nintendo	=
2	Battle of Olympus	Imagineer	=
3	Kid Dracula	Konami	NE
4	Dr.Franken 2	Elite	NE
5	Populous	Ocean	-
6	Yoshi's Cookie	Nintendo	+
7	Super Mario Land 2	Nintendo	-
8	The Flintstones	Taito	NE
9	9 Asterix	Infogrames	NE
10	10 R-Type 2	Irem	-

A colpi di racchetta il buon Top Rank Tennis ribadisce la propria leadership. Attenti al nuovo platform Konami che conquista la terza posizione: morde... Ancora mostri con il seguito del miglior titolo europeo per Gibbi: Dr Franken 2. Ci lasciano The Jetsons, Darkwing Duck, Track & Field, The Empire Strikes Back.

SUPER NES

1	Street Fighter 2 Turbo	Capcom	NE
2	Super Bomberman	Hudson	+
3	Super Mario Collection	Nintendo	NE
4	Alien3	Acclaim	-
5	Bubsy	Accolade	-
6	Pop'n Twin Bee	Konami	-
7	Super Turrican	Seika	NE
8	StarWing	Nintendo	-
9	Shadowrun	Data East	NE
10	Batman Returns	Konami	-
11	Striker	Elite	NE
12	J. Connors Tennis	Ubi Soft	-
13	Final Fight 2	Capcom	-
14	Super Star Wars	JVC	-
15	WWF Royal Rumble	Acclaim	NE

SN

C'era da aspettarselo: i venti Megabit Capcom hanno sbriciolato con noncha-lance l'intera concorrenza, ma il nuovo titolo dell'interminabile serie Mario balza immediatamente al terzo posto. Grandioso Super Turrican: lo vedrete scalare la classifica nei prossimi mesi. Finalmente un calcio per SNES Striker della Elite. Solo noi europei potevamo farcela.

Classifiche Internazionali

TOP RENT (USA)

1	Star Fox	Nintendo
2	Super NBA Basket	Tecmo
3	Tiny Toons	Konami
4	Spiderman/X-Men	Flying Edge
5	Bulls vs Blazers	EA
6	Tom & Jerry	THQ (aaargh!)
7	Outlander	EA
8	Sim Earth	Maxis
9	Super Star Wars	JVC
10	Sonic Blast Man	Taito

Miliardi di lettori ci hanno implorato di pubblicare la classifica dei titoli più noleggiati in America per SNES. Ebbene, anche Zia Marisa ha un cuore e pensa a tutti voi. Mettetevi la sciarpa che fa freddo.

http://www.oldgamesitalia.net/

NEO GEO

1	Fatal Fury 2	SNK	=
2	Viewpoint	SNK	=
3	World Heroes 2	Alpha Densi	+
4	Super Sidekicks	SNK	+
5	3 Count Bout	SNK	-

Classifica tranquillissima in attesa di Art of Fighting 2, Magician Lord 2 e Reactor. Tra l'altro, lo sapevate che la versione americana di 3 Count Bout si chiama Fire Suplex. Forse l'ho già detto...

PC ENGINE

1	1 Street Fighter 2	Capcom	=
2	2 Lords of Thunder	Hudson	=
3	3 Dragon Slayer	Hudson	NE
4	4 Exile 2	Hudson	NE
5	5 Bomberman '93	Hudson	-

Non cambia moltissimo: ci lasciano PC Kid III e Nexzar, e i loro posti vengono immediatamente conquistati da due "signori" GdR. E il mese prossimo arriva World Heroes, Sim Earth e Magical Chase (USA).

MEGA - CD

1. 1 Final Fight CD
2. 2 Batman Returns
3. 3 Time Gal
4. 4 Switch
5. 5 Wolfchild

Pochie novità, ma il meglio deve ancora venire, se Chicago non è un'opinione. Abbiamo visto in anteprima Thunderhawk della Virgin (vedi NEWS) e abbiamo visto il prossimo numero uno della classifica. Fidatevi.

GAME GEAR

1	Mickey Mouse 2	Sega	=
2	Global Gladiators	Virgin	=
3	Defender of Oasis	Sega	=
4	Super Off Road	Virgin	=
5	Chakan	Sega	+
6	Wake of the Vampire	Capcom	-
7	Alien 3	Arena	=
8	Chuck Rock	Sega	=
9	The Humans	Imagitec	NE
10	10 Tom & Jerry	Sega	NE

Pochissime nuove entrate, ma d'estate in genere non esce mai nulla di sugoso. Ci lasciano Sonic 2 e Batman Returns, ma l'attenzione generale drifta per Sonic Chaos, una nuova serie di avventure realizzate specificatamente per GG...

MEGA DRIVE

1	Jungle Strike	EA	NE
2	Mortal Kombat	Acclaim	NE
3	Micro Machines	Code Masters	NE
4	Ultimate Soccer	Sega	NE
5	Super Kick Off	US Gold	-
6	X-Ranger	Sega	NE
7	Bubsy	Accolade	-
8	Flashback	US Gold	-
9	Populous 2	EA	NE
10	Snow Bros	Toaplan	NE
11	Cool Spot	Virgin	-
12	Tiny Toons	Konami	-
13	Technoclash	EA	NE
14	Puyo-Puyo	Toaplan	NE
15	Doraemon	Sega	NE

Godzillardi di nuove entrate: inutile dire che ci aspettano mesi di divertimento ludico. Non tutti i titoli in classifica sono stati già stati recensiti per ragioni di spazio, ma li troverete sicuramente nel prossimo numero. Il seguito di Desert Strike è massiccio al cubo, ma Mortal Kombat è un vero capolavoro di programmazione... Grande annata per il MD!

CLASSIFICA TIE-IN

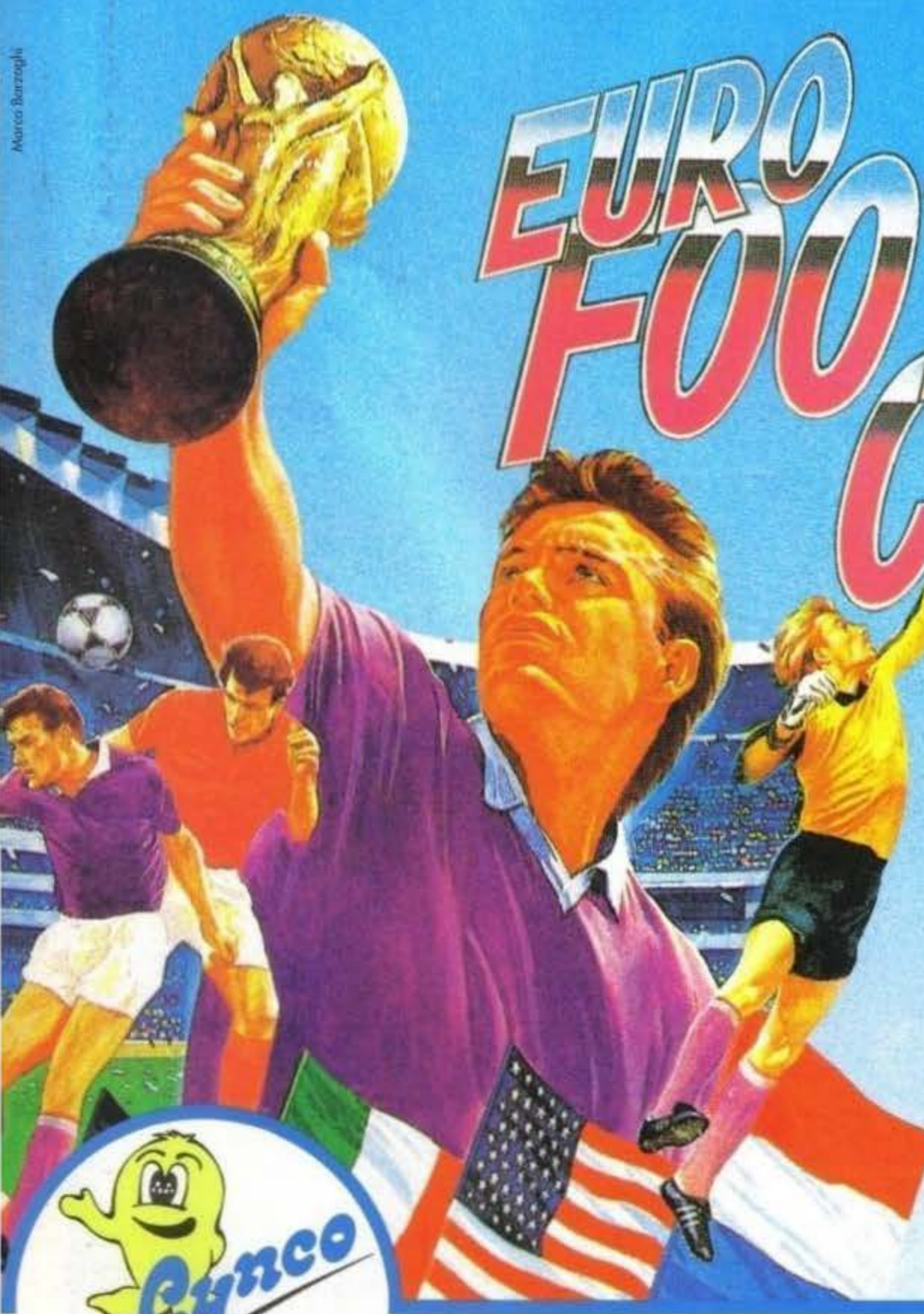
1	1 Alien3	SNES/MD	Arena
2	2 Addam's Family 2	SNES	Ocean
3	3 Batman Returns	SNES	Konami
4	4 Super Star Wars	SNES	JVC
5	5 The Blues Brothers	SNES	Kemco
6	6 The E. Strikes Back	GB	JVC
7	7 The Terminator	MegaCD	Virgin
8	8 TMNT4	MD	Konami
9	9 Indy & the Last C.	GG	US Gold
10	10 The Simpsons	SNES	Acclaim

Giochilli tratti da film o videogiochi, tie-in per amici. Dove finisce il gioco e dove comincia il business?

http://www.oldgamesitalia.net/

Vuoi vivere l'emozione di una partita di calcio ad altissimi livelli senza esclusione di colpi?

Marco Barzaghi

EURO FOOTBALL CHAMP

Duri contrasti, rovesciate, colpi di testa, palleggi e tocchi d'alta classe, degni di un vero campione, faranno di te un professionista del Football. Ma potresti giocare anche in modo scorretto, commettendo falli, dare pugni, strattonare o caricare pur di conquistare il pallone sempre che l'arbitro non s'avveda del tuo gioco poco pulito e ti ammonisca. le molteplici soluzione di gioco ti permetteranno anche di effettuare una doppia sfida contro il computer dove tu e il tuo compagno di gioco misurerete le vostre migliori attitudini nel settore d'attacco, di difesa e del centro campo.

Cassette originali Nintendo con istruzioni in italiano

Cynco

è un'esclusiva: **HALIFAX** s.r.l. Milano - tel.: (02) 4815866 fax (02) 4814202 - **CYNCO** è un marchio **HALIFAX**

La formazione dei recensori di Gippi cambia continuamente: abbiamo pensato di presentarvi "tutti gli uomini del direttore" con queste foto segnaletiche. Se li vedete per strada, premete il pulsante del joypad!

AlKross
Età: 37
Segno Zodiacale: Toro
Gioco Preferito: Super Mario Kart
Frase Tipica: Non è possibile
Console: GB

Dupont
Età: 21
Segno Zodiacale: Gemelli
Gioco Preferito: SFII Turbo
Frase Tipica: "L'articolo per ieri, metà te lo porto domani"
Console: SNES

Red Fury
Età: 20
Segno Zodiacale: Vergine
Gioco Preferito: Rodland
Frase Tipica: "Moschicattolo malefico..."
Console: GB NES

MBF
Età: 25
Segno Zodiacale: Acquario
Gioco Preferito: F-Zero
Frase Tipica: "Bella !"
Console: SNES NeoGeo Duo LX MD GB

Sir Biss
Età: 22
Segno Zodiacale: Bilancia
Gioco Preferito: Micro Machines
Frase Tipica: "c'est minimaux paradoxal"
Console: GG GB

Jumpy
Età: 28
Segno Zodiacale: Pesci
Gioco Preferito: Flashback
Frase Tipica: "Hai una cartuccia MD da recensire?"
Console: MD

Apecar
Età: 20
Segno Zodiacale: Vergine
Gioco Preferito: Ecco the Dolphin
Frase Tipica: "Ma de che, whot?"
Console: SNES

Scarlet
Età: 21
Segno Zodiacale: Scorpione
Gioco Preferito: SFII
Frase Tipica: "Un'altra traduzione? Nooooo"
Console: GB, MD, MCD

Neon
Età: 20
Segno Zodiacale: Bilancia
Gioco Preferito: Shadowrun
Frase Tipica: "Che flash!"
Console: SNES

Madoc
Età: 22
Segno Zodiacale: Sagittario
Gioco Preferito: Street Fighter 2 Turbo
Frase Tipica: "E no, cioè, dai"
Console: GB, SNES

Vordak
Età: 23
Segno Zodiacale: Sagittario
Gioco Preferito: Desert Strike
Frase Tipica: "Quando uno ha classe..."
Console: MD, GB, SNES, PC Engine

Log
Età: 20
Segno Zodiacale: Ariete
Gioco Preferito: Super Kick Off
Frase Tipica: "Goooaaaaal!!!..."
Console: NES, SNES, GB

Raist
Età: 25
Segno Zodiacale: Gemelli
Gioco Preferito: Street Fighter 2
Frase Tipica: "...Dove ho messo la macchina?"
Console: NES

Mystere
Età: 16
Segno Zodiacale: Capricorno
Gioco Preferito: World League Basketball
Frase Tipica: "Io non faccio il recensore per soldi, ma per denaro!..."
Console: SNES

Raves
Età: 20/18
Segno Zodiacale: Pesci/Bilancia
Gioco Preferito: F-Zero/Gate of Thunder
Frase Tipica: "Siamo la coppia più bella del mondo"
Console: PC Engine, SNES

Rical
Età: 39
Segno Zodiacale: Sagittario
Gioco Preferito: Super Mario Kart
Frase Tipica: "Non ho parole..."
Console: GB

POWER GAME
No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, apocalittico, tropppobbbello e, in genere, incontestabile. Se lo perdete lo avrete sulla coscienza. Fenomenico.

CONSOLE
La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avete un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi sconsigliamo di comprarlo perché potrebbero insorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

VOTO
La matematica non è un'opinione, ma i giudizi numerici dei recensori sì. Eccovi la summa dell'intera recensione: il numero è però indicativo. Non comprate mai un gioco basandovi solo su di esso anche se è un Powergame. Scoprireste magari di aver comprato un gioco di ruolo quando voi odiate l'intera categoria...

...VOTO 2
Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

SCHEDA TECNICA
Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP. Specialistica.

COMMENTO

In un contesto apodittico di simili proporzioni la realizzazione video-ludica-tecnica-magica-astrale della cartuccia non soddisfa le nostre ambizioni di recensori post-antichi. La 127 di Raist si rifiuterebbe di giocarci, figuratevi la Biomassa durante la sua ultima cura dimagrante.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Gruppo storico
Casa	Vit
Distribuzione	a tappetoe
N°Giocatori	16
Continua	Sì
Livelli di Difficoltà	totalei

GENERE
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

REDAZIONALE

SOTTO CONTROLLO
I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE
Sparatutto o strategico, oppure sparatutto-strategico. Basta dare un'occhiata a questa barra per capire se il gioco è di quelli facili, facili dal punto di vista della testa oppure dovete mettervi il cappello pensatore di Archimede prima di prendere in mano il joypad

AGIRE & PENSARE
A ●○○○○○ P

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MicroMachines

Vroom, vroom! I motori sono già bollenti sulla linea di partenza. Sta per arrivare per il vostro Mega Drive uno dei giochi di corse più divertenti che siano mai stati prodotti per qualsiasi console. E pensare che sono solo delle macchinine!!!

L'olio non infli[illegible] sui potenti guerrieri de[illegible], il loro peso è consid[illegible] di conseguenza...

Sui righelli avremo pochissimo spazio di manovra, quindi attenzione a non finire di sotto.

Alcuni divertimenti non sembrano passare mai di moda; al ritorno dalle vacanze (Aaaargh!!!) molti di voi ricorderanno le gare fatte con gli amici, in spiaggia, fra le piste di sabbia costruite ad arte con tanto di paraboliche e chicane. C'è chi utilizza delle semplici biglie, ma i più fanatici e attenti alle novità saranno già passati da tempo alle "Micro Machines", quelle minuscole macchinine che, in televisione, venivano pubblicizzate da un giapponese assolutamente beota che ne decantava le qualità.

Ok, ok, sono veramente sadico a ricordarvi le vacanze proprio ora, a settembre, quando lo spettro dei vostri insegnanti si avvicina sempre più (o quello dei vostri capufficio si è già materializzato, se è solo per quello), ma del resto come potrei presentarvi un gioco che riesce a essere tanto divertente pur essendo tanto semplice, se non accostandolo a quei semplici passatempi estivi?

Micro Machines vi mette alla guida di microbolidi rombanti, che si affronteranno lungo percorsi adatti alle loro dimensioni, nel tentativo di farvi vincere tutte le macchinine che mancano alla vostra collezione, disposta in bell'ordine su una bacheca. La giocabilità di questa cartuccia è, fin dai primi momenti, strabiliante. Le vetture, quali esse siano, rispondono con precisione ai comandi inviati tramite il joypad e non ci fanno mai sentire frustrati per qualche curva affrontata con scarsa determinazione o senza la dovuta tenuta di strada.

A vostra disposizione avrete ben otto veicoli diversi (vedi box), ciascuno dotato delle proprie caratteristiche di tenuta di strada, velocità e manovrabilità che lo rendono molto diverso dagli altri sette colleghi. Per guidare sarà sufficiente ricordare che i comandi del

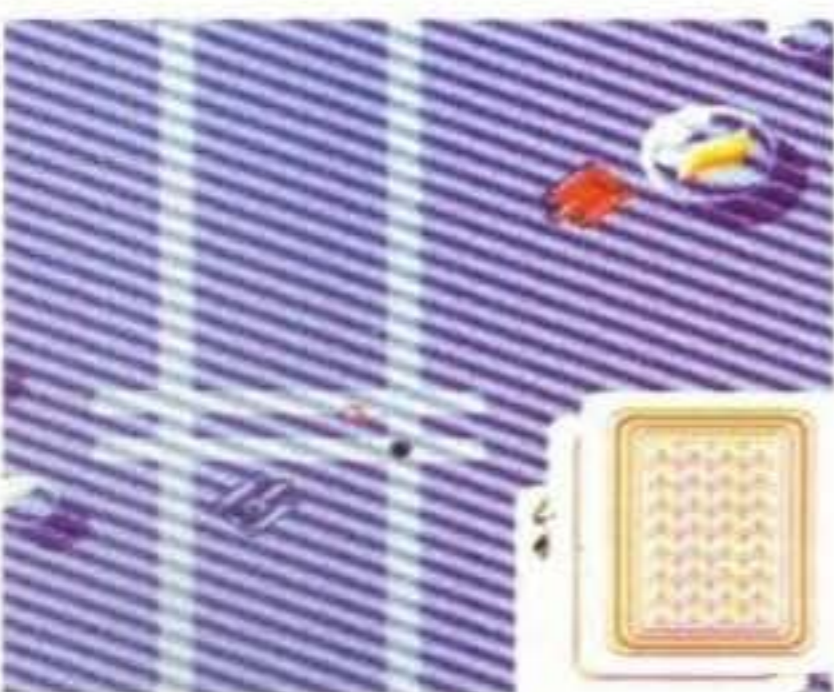
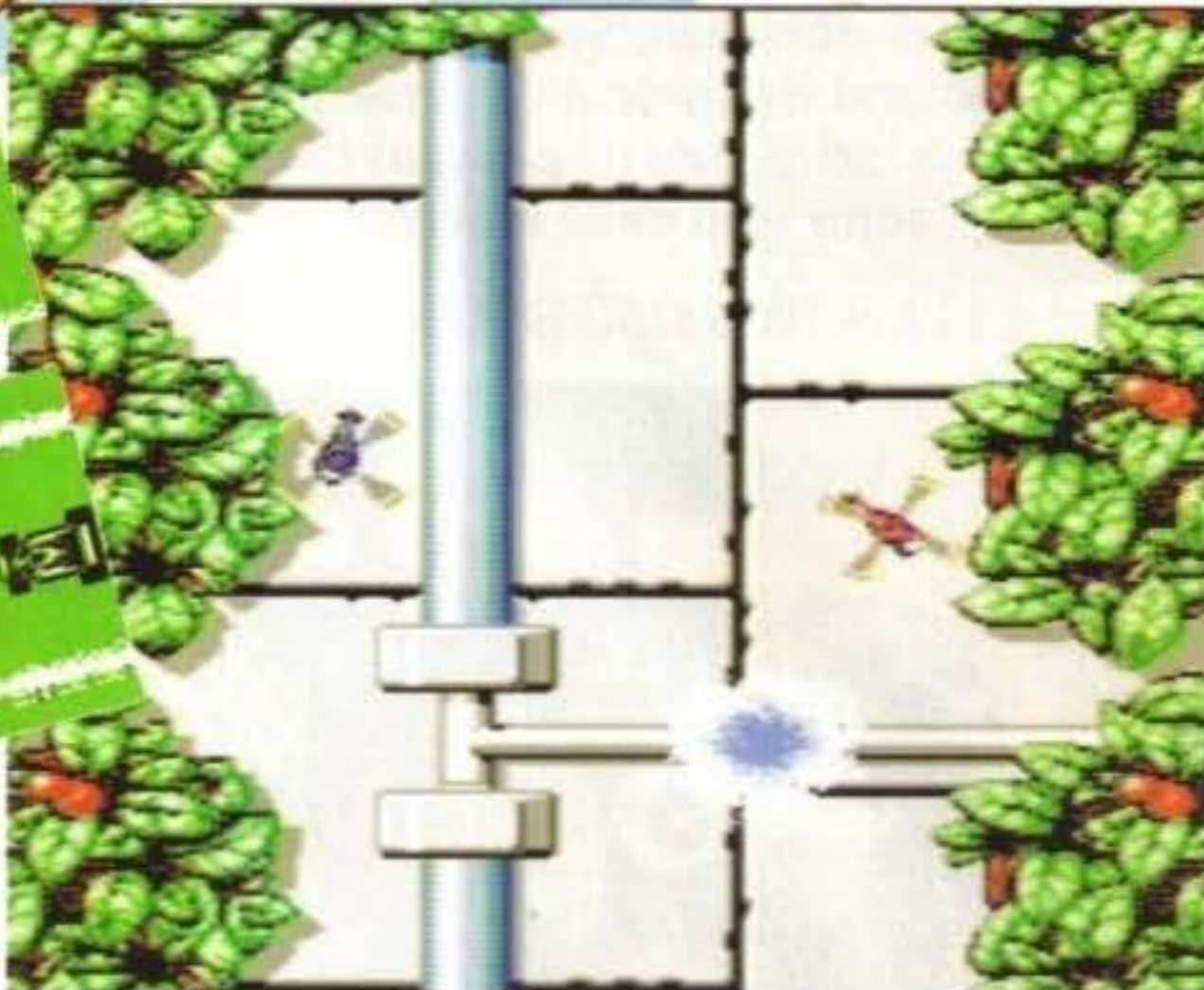
http://www.oldgamesitalia.net/

joypad sono indipendenti dalla direzione che sta seguendo la vettura, ma si riferiscono solamente al senso orario o antiorario della sterzata. All'inizio (ma solo all'inizio) vi capiterà di sterzare dalla parte sbagliata ma già dalla seconda gara in poi gli errori non si ripeteranno e avrete il controllo completo del mezzo.

Sarà possibile sfidare altri tre corridori, scelti fra i numerosi messi a disposizione dalla cartuccia, oppure uno solo. La gara, ovviamente, avrà uno svolgimento diverso a seconda dell'opzione scelta. Contro tre avversari sarà sufficiente arrivare primi o secondi per avere diritto a proseguire nelle gare (in caso contrario si perderà una delle tre vite a disposizione) e arrivare alla fine delle 32 corse in programma, vincendo il titolo di *Campione di Micro Machines*. Ogni volta che vincerete tre gare di seguito, avrete diritto a disputare una corsa a tempo che vedrà in palio una vita extra, attenzione perché arrivare in fondo sarà difficilissimo.

Nella sfida "head-to-head" le cose si complicheranno un po'; dovrete, infatti, riuscire a dare all'avversario una schermata di distacco per riuscire a strappargli una delle lucine colorate corrispondenti alla sua vettura, all'inizio partirete con quattro e se riuscirete a conquistare le quattro del vostro avversario entro i tre giri della gara avrete vinto, in caso contrario il concorrente con più lucine colorate si aggiudicherà la prova; se la gara finisce in parità, si proseguirà fino a quando uno dei due piloti non conquisterà un'altra lucina. Questa seconda opzione è disponibi-

(sopra) Mentre farete colazione non dimenticate i Toppies, rigorosamente prodotti con ingredienti non naturali. (sotto) In giardino, invece, fate attenzione agli innaffiatoi.

Sul tavolo da biliardo ne vedrete delle belle, questa carta da gioco è uno dei punti più ostici. di tutto il percorso.

Se comincerete a giocare in due con i tank finirete per spararvi a più non posso senza fare neanche un metro.

SGOMMANDO...MA NON SOLO!

In *Micro Machines* vi troverete a pilotare ben otto veicoli diversi (tutti e quattro uguali in ciascuna gara), eccone la descrizione.

Sports Cars: Le gare di questi bolidi si svolgono sulle scrivanie di un ufficio. Che siano quelle della redazione? In ogni caso le macchine sportive hanno caratteristiche medie.

Road Warriors: Macchine supercorazzate dall'accelerazione penosa. Le loro gare si svolgono sul pavimento di un garage.

Tanks: I carri armati non sono certo delle schegge e hanno un raggio di sterzata larghissimo. Fortunatamente con il loro cannone possono distruggere i carri avversari.

Choppers: Gli elicotteri hanno una "tenuta di strada" eccellente e gareggiano fra le fronde di un giardino.

Formula 1: Ovviamente le migliori, sia come accelerazione che come tenuta di strada. Questi bolidi gareggiano sopra e sotto a un tavolo da biliardo.

Turbo Wheels: Dune Buggy adatte alle gare sulla sabbia. Le loro sospensioni hanno dell'incredibile.

Power boats: I motoscafi non hanno una velocità sorprendente ma in compenso non sbandano praticamente mai e si affrontano all'interno di una vasca da bagno.

4x4: Sul tavolo della colazione queste belve si affrontano senza esclusione di colpi. Attenzione alla marmellata e al latte, però.

GUARDATE CONTRO CHI VI TOCCA CORRERE!

Gli avversari che dovrete affrontare sono ben undici, alcuni bravissimi, altri un po' meno. Per farvi un'idea di quello che vi aspetta esaminate questa scheda di indentificazione.

SPIDER: Il più in gamba dei vostri avversari. Indossa una giacca di pelle degna di James Dean e non si fa spaventare da nessuno.

WALTER: Un poveraccio. I chili di troppo non giovano certo alla tenuta di strada delle sue macchine. Chissà cosa avrà da sbracciarsi quando lo sfidiamo?

DWAINE: Anche questo pilota non eccelle per le sue doti. Con quegli occhi storti fa fatica a tirare diritto, figuratevi ad arrivare primo!

MIKE: Un tipo che sa il fatto suo, Mike cercherà di scattare avanti alla partenza, anche se durante la gara non vi darà molto filo da torcere.

CHEN: Costui è più impassibile di un monaco zen. Non sottovalutatelo, però, fa parte degli avversari in grado di mettervi in difficoltà.

ANNE: Questa ragazzina con i codini è molto simpatica, ma la sua abilità non è sconvolgente. Non commettete troppi errori e non avrete problemi nel superarla.

JOEL: Non si capisce se esca da un sacchetto della spazzatura o da una fogna, fatto sta che Joel tira dritto sulla sua strada e non vi gioca tiri mancini.

EMILIO: Non riusciamo a capire se sia italiano o spagnolo ma una cosa è certa: Emilio guida in maniera ottima e dovrete guardarvi da lui.

CHERRY: L'avversaria più temibile. Cherry è una pazza che in gara è capace di tutto pur di farvi mangiare la polvere.

JETHRO: Sembra che abbia uno scopettone in testa questo simpatico pilota che guida con abilità su tutti i percorsi.

BONNIE: La ragazza è molto sicura di sé e con il suo fiocchetto in testa andrebbe in capo al mondo pur di arrivare prima al traguardo.

le anche nel modo a due giocatori, che consente di organizzare delle sfide all'ultima curva fra amici e conoscenti. Inutile aggiungere che questa possibilità è di gran lunga la più divertente, anche se bisogna rilevare un piccolo difetto: il giocatore in testa ha molta meno visuale del percorso che lo attende ed è perciò più probabile che commetta degli errori irreparabili.
Le gare si svolgono in ambienti ricreati alla perfezione, per la cui descrizione vi rimando al box apposito. Lo scrolling del percorso è sufficientemente fluido, anche se nei rettilinei si ha un leggerissimo effetto "a trascinamento" çhe non riesce, comunque, a minare la qualità della realizzazione. La grafica è accettabile su tutti i percorsi, ma conquista maggiormente l'occhio negli scenari sopraelevati (scrivania, tavolo da biliardo, ecc.), nei quali il pavimento scorre con un effetto di parallasse davvero azzeccato che riesce a far venire le vertigini, le prime volte che si gioca.
Le musichette sono carine ma non dicono nulla di nuovo rispetto a quanto sentito in decine di altri giochi per Mega Drive, mentre gli effetti sonori non brillano per la loro qualità, che costituisce la parte peggiore del gioco: rumori più potenti per i motori, il "flap-flap" delle pale degli elicotteri e altro ancora avrebbero sicuramente giovato alla sezione sonora della cartuccia.
Nonostante questo, comunque, *Micro Machines* rimane un gioco fantastico che grazie alla sua semplicità e immediatezza riesce a divertire un po' tutti, a testimonianza del fatto che i "giochini", quando sono ben fatti, riescono a conquistare il giocatore proprio come una volta accadeva con *Space Invaders* o *Asteroids*!

• Madoc

La macchinina più in alto ha sbagliato strada: dovrà girare intorno alla carta per risalirci sopra.

COMMENTO

Ecco quello che ci vuole per ricominciare a giocare sul serio (parlo, ovviamente, per tutti coloro che non hanno potuto portare la console in vacanza). *Micro Machines* è una cartuccia divertentissima che consente di giocare con gli amici e da soli, con una grafica all'altezza dei suoi compiti, un sonoro non eccezionale ma sufficiente e, quel che più conta, una giocabilità senza precedenti (Bum!!!NdR). Non sto scherzando, compratela e non ve ne pentirete: in un periodo dominato da CD-ROM e meraviglie tecnologiche un po' di sana e vecchia giocabilità non guasta mai!

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Micro Machines**
Casa	**Codemasters**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1-2**
Continua?	**No**
Livelli di difficoltà	**1**

Batman RETURNS

Il Pinguino e Catwoman minacciano la pace di Gotham City: l'Uomo Pipistrello salta a bordo della sua Batmobile e sfreccia sulle strade della città travolgendo motociclisti e pompieri...

Vi piacciono i giochi di piattaforme? Sì? Bene... E i giochi di guida con un po' di spara spara? Anche? Perfetto, allora *Batman Returns* è proprio ciò che fa per voi, soprattutto se amate le sfide difficili. Si tratta, infatti, di un mix abbastanza ben riuscito tra un classico gioco di piattaforme/azione e sezioni di guida in cui dovrete abbattere un sacco di nemici a colpi di portiera o, se volete fare le persone fini, con mitragliatrici e missili autoguidati.

Nello schermo opzioni potrete scegliere se affrontare il gioco completo o se giocare soltanto la sezione piattaforme (o soltanto quella di guida), in modo da esercitarvi maggiormente su un livello o su un particolare percorso. Se sceglierete di giocare solo la sezione di guida troverete un livello supplementare, in cui Batman non sarà ai comandi della Batmobile ma di una specie di Bat-Motoscafo, nelle fogne della città.

Batman può fare un sacco di cose: può saltare, aggrapparsi in volo con il rampino, tirarsi su, dondolare, menare come un disperato e usare cinque diversi tipi di arma: i batarang "normali", le bombe fumogene che confondono il nemico, frotte di pipistrelli assassini che il tarpano tiene da parte sotto il mantello, una pistola/rampino a lancio orizzontale che buca come ridere e un super batarang a ricerca calori-

OH, CHE BELLIVELLO, MARCONDIRONDIRONDELLO...

Scegliendo il gioco completo vi troverete a dover affrontare ben cinque livelli di piattaforme (divisi in tre o quattro sotto-livelli) e quattro di guida (divisi in sei "stage"), ognuno con il suo bravo boss di metà e fine.

Livello1: Le strade di Gotham (gioco di Guida)
Livello1: Gotham City (Piattaforme)
Livello2: L'inverno delle Meraviglie (gioco di Guida)
Livello2: Le Meraviglie di Schreck (Piattaforme)
Livello3: I Confini della Città (gioco di Guida)
Livello3: Il Circo del Triangolo Rosso (Piattaforme)
Livello4: Le Fogne di Gotham (Guida con Motoscafo)
Livello4: Nelle Fogne (Piattaforme)
Livello5: La Tana del Pinguino (Guida con Motoscafo*)
Livello5: La Tana del Pinguino (Piattaforme)

(*) Questo livello appare soltanto se si sceglie di giocare esclusivamente la sezione di guida

Ecco i mitici Batman e Catwoman in una foto ricordo presa durante uno dei loro più recenti combattimenti: se la gattina vi dà dei problemi con la frusta (ehm... No, che avete capito?!), tirategli addosso un po' di armi speciali e niente pietà!

Sopra: uno dei "mostri" di fine livello è costituito da questi due bestioni meccanici che vi spareranno addosso di tutto. Subito sotto vediamo Batman alle prese con le insidie della cattedrale di Gotham City.

Sopra: due immagini della sezione di guida: i due bestioni motorizzati che dovrete affrontare per superare il primo livello. Batman, sotto, lancia boomerang a tutta manetta e svolazza per la città.

ca. Ce n'è per tutti i gusti! Quando salta, il pipistrellone può aprire il mantello e sbatacchiarlo per rimanere in aria e planare dolcemente sulle piattaforme sottostanti... in genere in testa a un nemico.
La grafica è notevole: gli effetti di zoom e di rotazione (soprattutto nella sezione di guida) ricordano molto da vicino il tanto decantato Mode 7 del Super Nintendo; unica pecca del gioco (a parte una notevole difficoltà fin dai primi livelli che, però, in questi tempi di giochi mangia e bevi non è necessariamente un difetto) è un sistema di controllo per nulla intuitivo e decisamente scomodo. Basti pensare che durante le scorazzate notturne sulla Batmobile è necessario premere il tasto del Turbo contemporaneamente a quello del fuoco o dei missili, se si vuole sperare di raggiungere sani e salvi la fine del livello. Nel complesso, comunque, è un gioco divertente e ben curato sotto ogni aspetto... E anche molto lungo! Per una volta tanto possiamo dire che le possibilità offerte dal CD-ROM di casa Sega cominciano a farsi vedere.

•*Scarlet*

Ecco i tetti di Gotham City. È notte e potrete ammirare il suo favoloso skyline.

GAME POWER-UP E POWER-DOWN

Gotham City non pullula soltanto di criminali e di psicopatici vestiti da topo volante: ci sono un sacco di Power-Up e Vite-Extra da raccogliere: se il signore vuole dare un'occhiata alla lista...

Cuori: curano le ferite dell'uomo pipistrello nella misura di quattro unità di energia. Valgono 400 punti.
Cuori Pulsanti: curano completamente ogni tipo di ferita. Valore: 800 punti.
Grandi Cuori: come sopra, solo che il punteggio aumenta di 1500 punti.
Maschera: la maschera di Batman regala una Vita-Extra nonché 2000 punti tondi tondi.
Armi Leggere: le armi di Batman non sono infinite (anche se nei telefilm sembra il contrario), per cui datevi da fare e raccoglietene il più possibile. Valore: 500 punti.
Armi Pesanti: come sopra ma con candeggio. Valore: 1000 punti.
Mantello: sbattere le ali costa fatica: il vostro potere di volo è limitato, ma questi Power-Up servono alla bisogna. Valore: 800 punti.

Ancora in macchina: dovrete evitare le macchine che tenteranno di spintonarvi contro le case e i lampioni; quando l'energia della batmobile scende a zero, per voi è finita.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
Le animazioni e gli effetti sullo schermo sono veloci e fluidi.	Abbastanza curato, sia negli effetti che nella colonna sonora.	Potrebbe essere migliore con dei comandi più immediati.	Molto difficile: vi ci vorrà allenamento per finirlo.
9	7	6	8

COMMENTO

Niente male: giocabilità dignitosa, grafica ottima, sonoro buono e una discreta longevità assicurata da un livello di difficoltà calibrato forse fin troppo pesantemente. Non siamo ancora alla perfezione (*Wonderdog* era sicuramente più immediato anche se meno vario), ma ci stiamo avvicinando a grandi passi. Data la diversità delle situazioni proposte (alla Sega ci hanno messo davvero un po' di fantasia) *Batman Returns* è un gioco adatto a tutti. Vi farà imprecare, ma una volta arrivati alla fine di quel dannato livello vi sentirete soddisfatti... Cosa che con giochi troppo facili e "predigeriti" non accadeva più da tempo.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Batman Returns
Casa	Sega
Distribuzione	Giochi Preziosi
N°Giocatori	1
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	2

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ○●○○○ P

http://www.oldgamesitalia.net/

THE REAL CHAMPION EDITION LIMITED TURBO 16 VALVOLE

BEN 24 H.P. DI CURIOSITÁ, GABOLE, OGGETTI E PICCOLE ABITUDINI SEGRETE DEI VOSTRI AMATISSIMI STREET FIGHTERS

IN ANTEPRIMA MONDIALE LA LACCA DI BLANKA

FIAMMIFERI ANTI VENTO PER LE ACCENSIONI DI M. BISON

PILLOLE LASSATIVE USATE DA DALSHIM PER MANTENERE L'INVIDIABILE FORMA

CURIOSA TENUTA D'ALLENAMENTO ESTIVA DI CHUN LY

... PER BALROG L'UOMO DAL SORRISO DEVASTANTE

PANTOFOLINE FINTO PELOUCHE ORTOPEDICO-RIPOSANTI DI GUILE

BEN 4 MQ. E' LA SUPERFICIE DELLE MUTANDE DI HONDA

PETTININO VERSIONE GEOMETRA PER IL LOOK DI ZANGIEF

OCCHIALI MODELLO RIPOSANTE DAL DESIGN SOBRIO ED ELEGANTE

MANICURE ANTIRUGGINE PER GLI ARTIGLI DI VEGA

CYCLETTE "DRAGON BIKE" PER IL POTENZIAMENTO DEGLI ARTI INFERIORI

DRAGON BIKE-BIS PER L'INVIDIA DI RYU

VIDEOFOLLIA

C.SO MILANO, 193 - 37138 VERONA

TEL. 045 - 8101213

FAX 045 - 8101217

http://www.oldgamesitalia.net/

The two tribes

POPULOUS 2

"The two tribes go to war..." così recitava una vecchia canzone dei mai dimenticati Frankie Goes to Hollywood. E in questo caso le due tribù hanno una guida d'eccezione: sì, avete indovinato, proprio voi!

Da qualche anno in qua capita sempre più raramente di potersi divertire con un gioco che sia veramente originale. Una delle ultime occasioni che posso ricordare è sicuramente rappresentata da *Populous*, il primo capolavoro della Bullfrog Software, una casa inglese che ci ha poi regalato altri titoli di successo, ma che sarà sempre ricordata per quel primo colpo di genio, da ascriversi alla mente vulcanica di Peter Molineux, il suo leader incontrastato.

I simulatori "divini", come vennero chiamati in seguito sono ormai un genere canonizzato, con le sue regole e le sue costanti; ne abbiamo avuto un altro esempio con *Mega-lo-mania* dei folli Sensible Software e sicuramente ne vedremo molti altri, ma difficilmente questi titoli potranno superare la perfezione raggiunta dal secondo capitolo della saga di *Populous*.

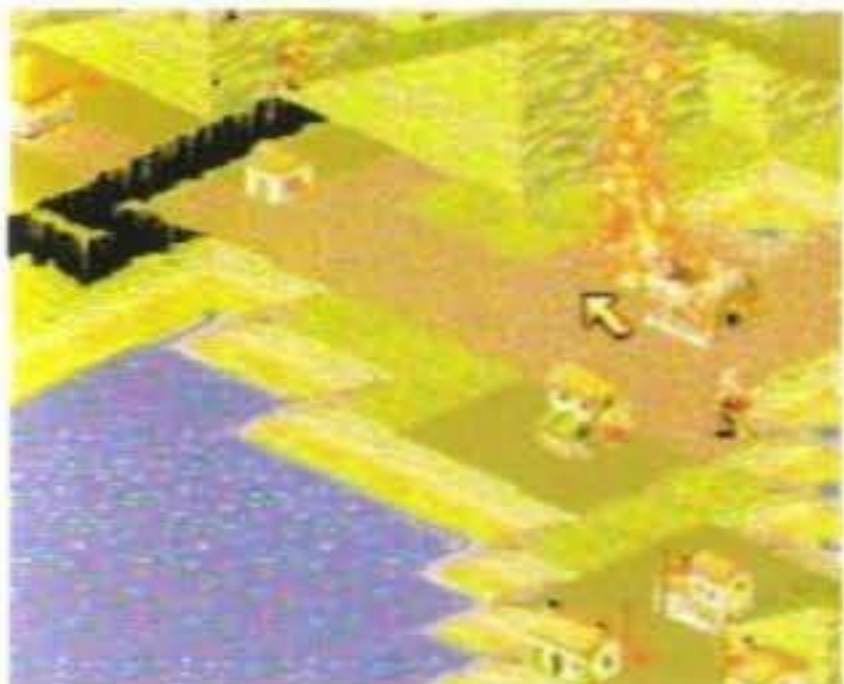
Volendo essere brevi, si potrebbe affermare che *Populous II* sia riuscito a eliminare tutti i difetti del suo predecessore, aggiungendogli maggiore spessore e dotandolo di una personalità quantomai spiccata. Ovviamente mi prendereste per matto se mi limitassi a osannare questa cartuccia senza fornivi degli elementi per valutarne le qualità, perciò vediamo di esaminare tutto ciò che rende *Populous II* tanto speciale.

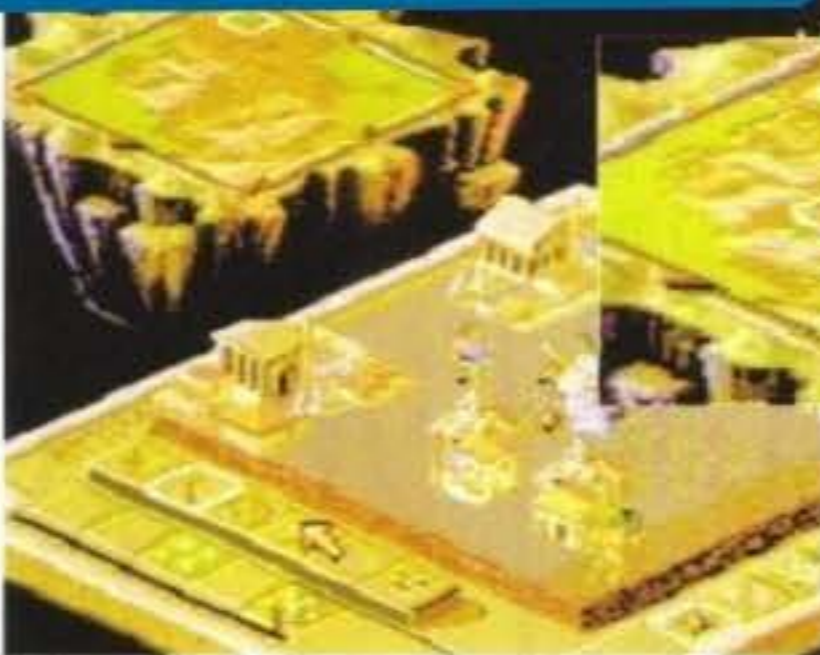
Innanzitutto vanno spese due parole per quella che era la struttura generale di *Populous*, che rimane pressoché invariata anche in questo secondo capitolo, e che ne aveva decretato la fortuna: siete l'unica divinità adorata da una popolazione che condivide un pianeta con un'altra tribù, che a sua volta adora una divinità vostra nemica. Per mezzo di una serie di poteri soprannaturali dovete riuscire a far prosperare la vostra tribù, annientando allo stesso tempo quella adoratrice della divinità avversaria. Detto così sembra molto semplice, e il bello è che lo è davvero. La forza di *Populous* sta infatti nel non basarsi su dei concetti di base molto complessi, ma nel modo in cui questi concetti riescono a interagire fra loro, creando una complessità strategica che rimane sempre accessibile anche per il giocatore meno paziente.

In *Populous II* questo approccio è stato sfruttato fino all'inverosimile: se nel primo capitolo potevamo disporre di soli sei poteri soprannaturali (che, *dopo un bel po'*, potevano anche venire a noia), qui i poteri a nostra disposizione saranno ben 30, appartenenti a sei diverse sfere di influenza: persone,

POWER GAME

Le onde che lambisono le coste sono solo uno dei tanti particolari che rendono grande il gioco.

Un esempio della distruzione più totale che è possibile seminare sul territorio avversario combinando più poteri.

Il terremoto piazzato intorno al Papal Magnet dà risultati eclatanti se l'avversario tenta di creare un eroe.

Nelle partite più lunghe delle divinità minori interverranno a movimentare la situazione: che gentili!

Nella versione a metà schermo possiamo costantemente sott'occhio la situazione demgrafica del pianeta

Come potete vedere dopo che abbiamo creato un vulcano non rimane più nulla di intatto sul terreno!

PESTE, PALUDI E TERREMOTI

Il bello di *Populous II* è l'incredibile varietà di poteri messi a disposizione del giocatore. Alcuni di questi poteri, combinati in maniera ingegnosa, possono dare risultati davvero devastanti; qualche idea ve la darò, ma non illudetevi, dovrete lavorare di fantasia se vorrete arrivare a sfidare il buon vecchio Zeus.

POTERI DELLA POPOLAZIONE

ALZA/ABBASSA: ovviamente serve ad abbassare o innalzare il livello del terreno. Nessun trucco se non quello di far sprofondare il territorio avversario, fintanto che ce ne viene data la possibilità.

MAGNETE PAPALE: ci permette di spostare il centro di influenza, verso il quale i nostri fedeli si dirigeranno sotto nostro ordine.

PERSEUS: molto simile al cavaliere del gioco originale. Trasforma il leader in un eroe che assale senza pietà tutti i nostri nemici.

PESTILENZA: infetta i nemici con un morbo tremendo, completo di corvacci che sovrastano le loro testoline. Attenzione perché con una fonte battesimale si può essere infettati a nostra volta.
trasforma tutta la popolazione in eroi che se le suonano di santa ragione, fino a che non ne rimane uno
SOLO: il vincitore di quel mondo.

POTERI DELLA VEGETAZIONE

ALBERI: aumentano la vostra popolarità fra i fedeli. Piazzandoli sul territorio nemico potrete creare delle foreste, da incendiare con i poteri del fuoco, eh eh eh...

FIORI: come gli alberi, ma si espandono se hanno a disposizione spazio sufficiente. A differenza degli alberi non possono essere incendiati. Servono anche per bonificare il terreno rovinato da altri disastri.

PALUDI: inghiottono i vostri nemici, ma anche i vostri amici...attenzione a dove le piazzate.

FUNGHI: si espandono come i fiori e hanno un effetto molto simile a quello delle paludi.

ADONIS: l'eroe della vegetazione ha il potere di sdoppiarsi ogni volta che vince un combattimento, dimezzando la sua forza. Utile se avete bisongo di una serie di vittorie rapidissime.

POTERI DELLA TERRA

STRADE: favoriscono il movimento della popolazione. Provate a disporle in territorio nemico, mettendoci in fondo delle paludi...

MURA: impediscono al nemico di entrare nel nostro territorio. In questo modo è possibile difendersi dagli eroi avversari. Possono essere distrutte dai terremoti e da altri disastri.

TERREMOTO: crea delle vere e proprie voragini, in grado di inghiottire uomini e case.

ROCCE: deturpa il territorio avversario con monoliti alquanto ingombranti.

HERACLES: crea un eroe raddoppiando la forza del leader.

vegetazione, acqua, aria, terra e fuoco.
Si va dalla semplice capacità di alzare e abbassare il terreno - assolutamente fondamentale per grantire una superficie edificabile al vostro popolo - alla possibilità di scatenare tempeste, maremoti e vulcani sul territorio avversario. Per darvi un'idea più completa delle nequizie che potrete commettere ai danni del vostro avversario ho preparato un box apposito, ma ricordate che sarà solo la vostra fantasia a limitare le possibilità che vi vengono fornite dai vari poteri.
Per progredire nel gioco vengono fornite delle password (che consentono di sfidare in successione tutti gli dei del pantheon greco). Qui si scopre uno degli aspetti più accattivanti del gioco: a seconda del successo che abbiamo riscosso nella conquista di un mondo, ci vengono assegnati una serie di fulmini che possiamo spendere per guadagnare esperienza nell'utilizzo dei vari poteri. Con l'aumentare dei nostri poteri potremo scatenare disastri più duraturi, ottimizzando il consumo dell'energia che ci viene fornita dai nostri fedeli.
Lo svolgimento del gioco è presto descritto: inizialmente conviene appiattire il più possibile il territorio che circonda la nostra popolazione, per permetterle di espandersi con tranquillità, successivamente con l'aumentare dei fedeli avremo più energia (mana) a disposizione e potremo dedicarci al tormento della popolazione avversaria. Fra le novità introdotte in questa seconda edizione troviamo la graditissima possibilità di giocare con il mouse, l'opzione a pieno schermo e la capacità di incitare i fedeli a espandere i propri domini, scacciandoli dalle abitazioni con il pulsante destro del mouse.
Cosa si può dire di più, se non avete acquistato la prima cartuccia non dovreste farvi scappare questa seconda occasione, se l'avete già sapete cosa fare...acquistatelo!!!

• *Madoc*

http://www.oldgamesitalia.net/

FULMINI, INCENDI E ALLUVIONI

POTERI DELL'ARIA

FULMINE: vi permette di "elettrizzare" con sufficiente precisione una piccola zona. Utile per prendere di mira gli eroi avversari.

TORNADO: crea una tromba d'aria che solleva gli avversari trascinandoli in giro per il mondo. Se usato sull'acqua crea una moltitudine di trombe d'acqua... io non vi ho detto niente.

TEMPESTA: evoca un temporale, con fulmini annessi, che rade al suolo un'intera zona.

ODYSSEUS: simile a Perseo, ma con uno sprint che farebbe invidia a Carl Lewis in persona.

VENTO: fa spirare un ventaccio incredibile che sposta uomini e case, utilizzatelo verso il mare.

POTERI DEL FUOCO

COLONNA DI FUOCO: un torrione di fiamme si sposta sul territorio avversario, incenerendo ogni cosa.

PIOGGIA DI FUOCO: sicuramente non disseterà i vostri avversari. Fantastica se usata in congiunzione con gli alberi.

ACHILLES: un eroe che incendierà ogni cosa che incontrerà sul suo cammino.

VOLCANO: il potere più distruttivo. Il vulcano è accompagnato da colonne di fuoco e pioggia di fiamme.

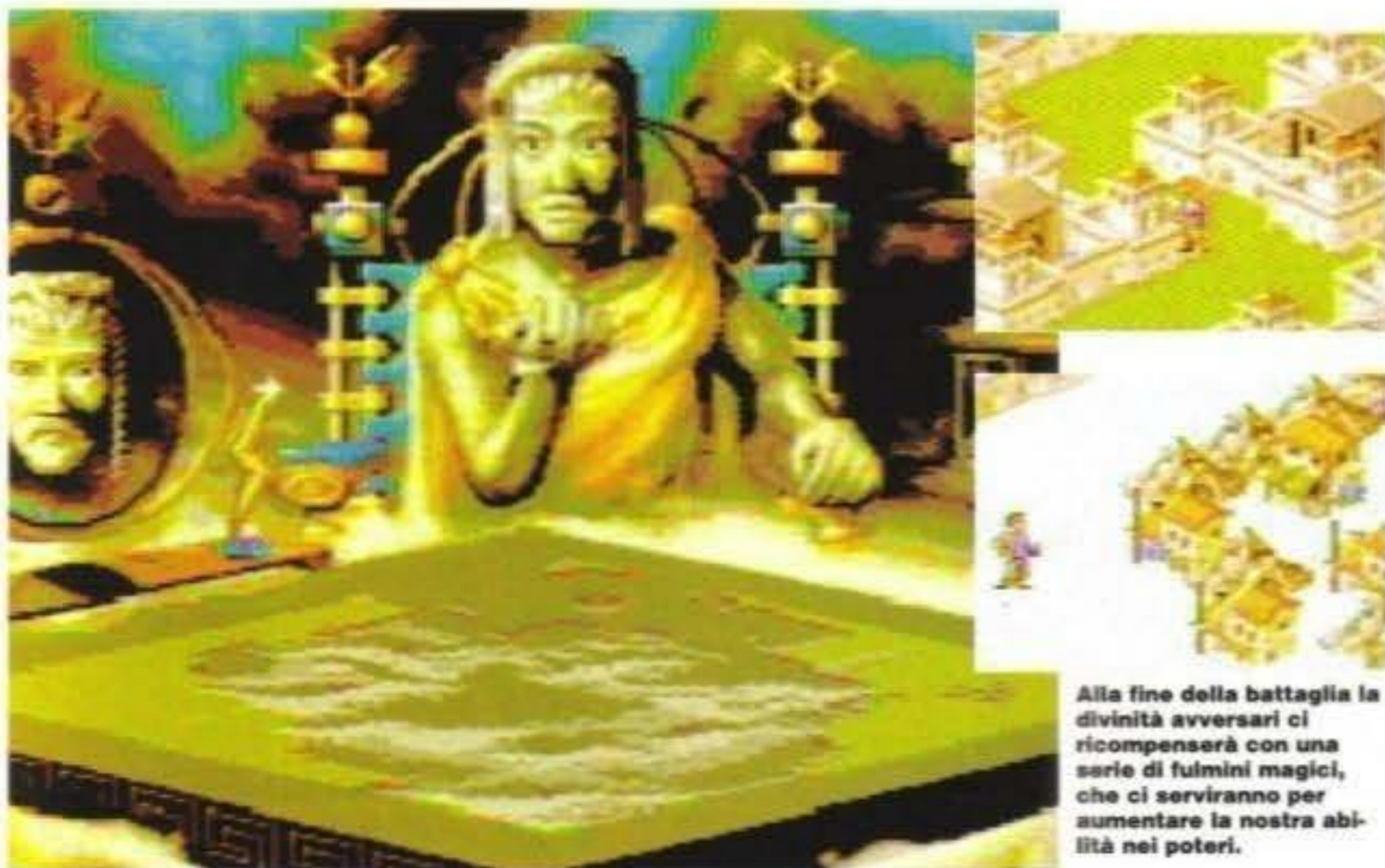
POTERI DELL'ACQUA

PONTI BASALTICI: costruisce un ponte di roccia attraverso il mare. Di utilità un po' dubbia, può essere un modo veloce per muovere il vostro eroe.

TROMBE D'ACQUA: queste simpatiche manifestazioni della vostra potenza si mangeranno il terreno che incontreranno. Provate a seminarle in un laghetto al centro del territorio nemico...

FONTI BATTESIMALI: trasformano i fedeli di una divinità in quelli dell'altra. Possono servire per accaparrarsi un eroe avversario o per infiltrarsi oltre le fila nemiche.

ELENA: l'eroe meno cruento. Invece di uccidere i nemici li seduce, costringendoli a seguirla fino a morire di fame.

SMAREMOTO: un vero e proprio tsunami si abbatterà sulle coste. Fate attenzione a non essere coinvolti dal disastro.

Alla fine della battaglia la divinità avversari ci ricompenserà con una serie di fulmini magici, che ci serviranno per aumentare la nostra abilità nei poteri.

COMMENTO

È assolutamente incredibile quello che i programmatori sono riusciti a infilare in questa cartuccia. Centinaia di mondi diversi, un sacco di grafica realizzata bene, effetti sonori campionati sufficientemente realistici e tanto, tanto divertimento. Si può obiettare che per godersi a pieno il gioco sarà necessario acquistare il mouse ma vi assicuro che ne varrà la pena, e poi all'opzione joypad ci si può comunque fare l'abitudine. È possibile configurare il gioco a seconda della propria abilità, regolando la velocità del calcolatore fino a trovare quella ottimale. Il custom mode significa avere a disposizione un numero praticamente infinito di mondi da conquistare, anche se vi garantisco che quelli già inseriti sono più che sufficienti. In una sola parola: F-E-N-O-M-E-N-A-L-E.

SCHEDA TECNICA

Titolo ______ **Two Tribes - Populous II**
Casa ______ **Virgin**
Distribuzione ______ **Giochi Preziosi**
N°Giocatori ______ **1**
Continua? ______ **Password**
Livelli di difficoltà ___ **Praticamente infiniti**

AGIRE & PENSARE

A ○○○○● P

NEWEL srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO
02 - 33000036 (5 linee)

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. SI SERVONO ANCHE RIVENDITORI QUALIFICATI.

OFFERTE ESTATE

GAME BOY L.125.000
GAME BOY L.139.000 +GIOCO NOVITÀ

GIOCHI GAME BOY

Titolo	Prezzo
4 IN 1 FUN PACK	L. 68.000
ADAMS FAMILY 2	L. 68.000
ADVENTURE ISLAND II	L. 58.000
ALIEN III	L. 68.000
AVENGING SPIRIT	L. 68.000
BARBIE	L. 68.000
BART SYMPON VS JUG.	L. 68.000
BATTLE PING PONG	L. 68.000
BATTLESHIP	L. 58.000
BATTLETOADS	L. 58.000
BEST OF THE BEST KARATE	L. 68.000
BILL & TED ADVENTURE	L. 68.000
BIONIC COMMANDO	L. 58.000
BLASTER MASTER BOY	L. 48.000
BOMBER KING	L. 68.000
BONK'S ADVENTURE	L. 68.000
BOUBBLE BOUBBLE	L. 48.000
BUBBLE BOBBLE 2	L. 68.000
BURGER TIME DELUXE	L. 48.000
CAESAR PALACE	L. 68.000
CASTELVANIA 2	L. 48.000
CHASE HQ	L. 48.000
CHESSMASTER	L. 68.000
COOL WORLD	L. 68.000
DARKWING DUCK	L. 68.000
DIG DUG	L. 58.000
DOTTOR MARIO	L. 48.000
DR. FRANKEN	L. 58.000
ELEVATOR ACTION	L. 68.000
EMPIRE STRKE BACK	L. 68.000
F15 STRIKE EAGLE	L. 68.000
F1 RACE	L. 68.000
FACEBALL	L. 68.000
FELIX IL GATTO	L. 68.000
GARGOYLE'S	L. 48.000
GARMS GUNDAM	L. 48.000
GHOSTBUSTER II	L. 68.000
GOAL	L. 68.000
HI SCHOOL SOCCER	L. 58.000
HOME ALONE 2	L. 68.000
HONLY E BENJY	L. 58.000
JEEP JAMBOREE	L. 68.000
JOE E MAC	L. 68.000
JORDAN VS BIRD	L. 38.000
JURASSIC PARK	L. 68.000
KICK OFF	L. 68.000
KRUSTY FUN HOUSE	L. 58.000
LEMMINGS	L. 68.000
LETHA WEAPON	L. 68.000
LITTLE MERAILD	L. 68.000
MARBLE MADNESS	L. 38.000
MC DONALD LAND	L. 68.000
MERCENARY FORCE	L. 48.000
MICKEY MOUSE II	L. 58.000
MILON'S SECRET CASTLE	L. 68.000
MINER 2049	L. 68.000
MISSILE COMMAND	L. 58.000
NEMESIS II	L. 58.000
NIGEL MANSELL	L. 68.000
NINJA BOY 2	L. 68.000
NOBUNGA'S AMBITION	L. 58.000
OLIMPIADI	L. 58.000
PACMAN	L. 58.000
PAPERBOY 2	L. 58.000
PARASOL STARS	L. 68.000
PIPE DREAM	L. 28.000
POCKET BATTLE	L. 48.000
POWER RACER	L. 58.000
PRINCE OF PERCIA	L. 48.000
Q-BERT	L. 48.000
R-TYPE	L. 48.000
R-TYPE II	L. 68.000
RACE DRIVING	L. 68.000
RAMPART	L. 58.000
RANGING FIGHTER	L. 68.000
SERPENT	L. 48.000
SNAKY SNEKY	L. 58.000
SOCCER MANIA	L. 48.000
SOLAR STRIKE	L. 68.000
SOLOMON'S CLUB	L. 48.000
SPEEDY GONZALES	L. 68.000
SPIDERMAN 2	L. 68.000
SPOT	L. 58.000
SPY VS SPY	L. 48.000
STAR WARS	L. 68.000
SUMO FIGHTER	L. 68.000
SUPER HUNHBACK	L. 68.000
SUPER MARIO LAND	L. 48.000
SUPER MARIO LAND 2	L. 68.000
TALE SPIN	L. 68.000
TASMANIA STORY	L. 48.000
TENNIS	L. 48.000
TERMINATOR 2	L. 68.000
TESSERAE	L. 68.000
THE BATLLE OF OLIMPUS	L. 68.000
TINY TOONS	L. 68.000
TIP OFF	L. 58.000
TOP GUN	L. 68.000
TOP RANK TENNIS	L. 58.000
TRAVEL GUIDE	L. 28.000
TUMBLEPOP	L. 68.000
TURRICAN	L. 48.000
TURTLES II	L. 68.000
UNIVERSAL SOLDIERS	L. 58.000
WAYNES WORLD	L. 58.000
WORLD CUP	L. 58.000
WWF SUPERSTARS 2	L. 68.000
YOSHY'S COOKY	L. 48.000

ACCESSORI GAME BOY

Articolo	Prezzo
HANDY CARRY PORTA GAME BOY	L.19.000
HANDY BOY + JOYSTICK LUCE+LENTE+CASSA STEREO	L.55.000
POWER PACK ACCUMULATORE UNIVERSALE RICARICABILE PER GB. E GG.	L.65.000
INTERF. X 4 GAME BOY	L.19.000
LIGHT - BOY LUCE + LENTE	L.29.000
ACTION PACK	L.29.000

ACQUISTA 3 CARTUCCE AVRAI UNO SCONTO EXTRA DEL 10%

GAME GEAR L. 198.000

GIOCHI GAME GEAR

Titolo	Prezzo
3 IN 1	L. 58.000
6 IN 1	L. 128.000
AERIAL ASSAULT	L. 48.000
ALIEN 3	L. 78.000
ARCH RIVALS BASKETBALL	L. 68.000
AX BATTLER	L. 68.000
BATMAN RETURNS	L. 58.000
CASTLE OF ILLUSION-TOPOLINO	L. 58.000
CHAKAN	L. 68.000
CHESSMASTER-SCACCHI	L. 68.000
CHUCK ROCK	L. 68.000
CRASH DUMMIES	L. 68.000
DODGE DAPEI	L. 48.000
DONALD DUCK PAPERINO	L. 48.000
EVANDER HOLYFIELD'S BOX	L. 68.000
FANTASTIC NAVIGATOR	L. 48.000
G-LOCK	L. 58.000
GALAGA '91	L. 58.000
HEAD BUSTER	L. 48.000
HOME ALONE	L. 78.000
HOUSE OF THE VAMPIRE	L. 58.000
INCREDIBLE DUMMING	L. 78.000
INDIANA JONES	L. 78.000
KICK & RUSH	L. 78.000
KINETIC CONNACTION	L. 48.000
KLAX	L. 68.000
KRUSTY FUN HOUSE	L. 78.000
LAND OF ILLUSION	L. 78.000
LEADERBOARD GOLF	L. 78.000
LEMMINGS	L. 68.000
LITTLE MERMAID - LA SIRENETTA	L. 78.000
MARBLE MADNESS	L. 58.000
OLIMPIC GOLD	L. 68.000
OUT RUN	L. 48.000
PALLAPRIGIONIERA	L. 48.000
PAPER BOY	L. 78.000
PENGO	L. 38.000
PREDATOR TWO	L. 78.000
PRINCE OF PERSIA	L. 78.000
PRO-BASEBALL	L. 58.000
PSICHO WORLD	L. 38.000
R.C. GRAND PRIX	L. 78.000
SHAINING IN THE DARKNESS	L. 68.000
SHINING FORCE	L. 68.000
SHINOBY 2	L. 68.000
SONIC I	L. 48.000
SONIC II	L. 68.000
SPACE HARRIER	L. 58.000
SPIDERMAN	L. 68.000
STREET OF RAGE-BARE KNUCKLE	L. 68.000
STRIDER II	L. 78.000
SUPER MONACO - GP II SENNA	L. 58.000
SUPER OFF ROAD	L. 68.000
SUPER SPACE INVADERS	L. 68.000
TALE SPIN	L. 78.000
TAZMANIA	L. 78.000
THE BERLIN WALL-ARCANOID	L. 48.000
THE SIMPSON	L. 78.000
THE TERMINATOR	L. 68.000
TOM & JERRY	L. 68.000
W.C. SOCCER	L. 78.000
WIMBLEDON TENNIS	L. 68.000
WOODY POP	L. 48.000
WWF WESTLERMANIA 2	L. 68.000

FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

MEGA-CD 2 + 4 GIOCHI L. 648.000

Vasto assortimento giochi per Mega-CD

PRESENTI ALLO SMAU '93 PAD. 20/1 STAND F-26

NEO-GEO

COMPLETO DI JOYSTICK CAVI E ALIMENTATORE
L. 549.000

GIOCHI NEO-GEO

Titolo	Prezzo
3 GOUNT BOUT WRESTL.	L.349.000
ART OF FIGHTING	L.349.000
BLUES JOURNEY	L.139.000
BURNING FIGHT	L.199.000
CROSSED SWORD	L.199.000
CYBER - LIP	L. 89.000
EIGHT MAN	L.199.000
FATAL FURY	L.419.000
GHOST PILOT	L.139.000
JOY JOY	L. 99.000
KING IF MONSTER	L.198.000
LEAGUE BOWLING	L. 89.000
MAGICAL LORD	L. 99.000
NINJA COMBAT	L.139.000
RIDING HERO	L. 99.000
ROBO ARMY	L.169.000
SAMURAI SUT DOWN	L.449.000
SENGOKU	L.169.000
SENGOKU II	L.379.000
SOCCER BRAWL	L.169.000
SUPER S.KICK-OFF	L.379.000
THE SUPER SPY	L.129.000
TOP PLAYER GOLF	L.188.000
WORLD HEROES	L.449.000

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia.

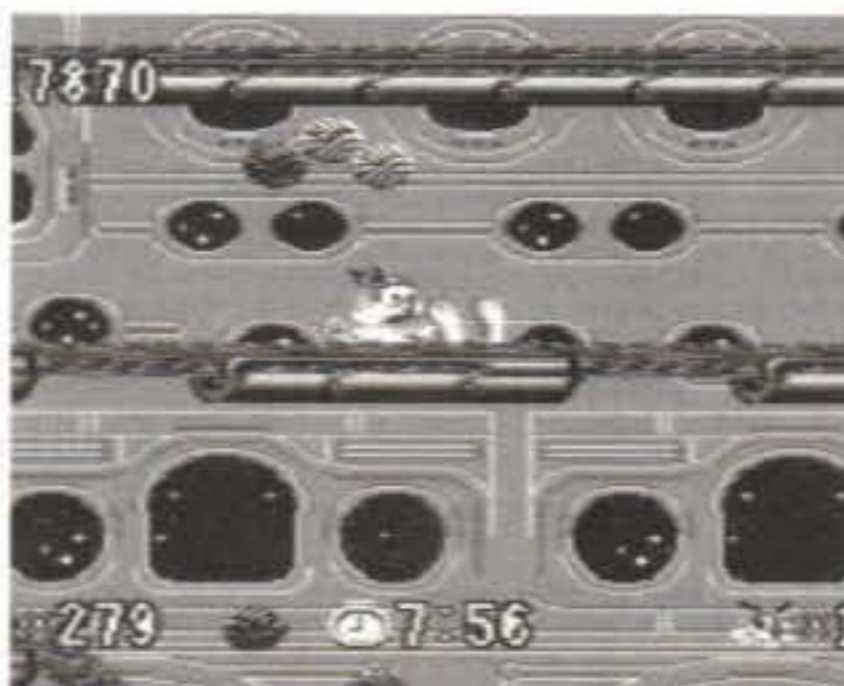
BUBSY

Dopo la mitica versione per SNES, Bubsy la lince torna per allietare anche i possessori di MD, pronta a mostrare anche a loro le prodezze e la forma smagliante che la caratterizzano...Tra luoghi impervi e terribili avventure speriamo di non trovare anche Red Fury che in quanto a occhi di lince proprio non c'è...Voi comunque state all'occhio!!

POWER GAME

Se amate le avventure longeve, ricche sempre di elementi nuovi e dai percorsi non troppo difficoltosi e se, soprattutto, eravate diventati verdi dall'invidia quando avevate appreso che Bubsy era saltato fuori dalla tana solo per gli "SNESsini", allora gioite perché una delle cartucce migliori dell'Accolade sta per entrare nelle vostre case. La dinamica di gioco sostanzialmente non varia da quella usata per la versione precedente: il vostro scopo non sarà tanto giungere alla fine del livello (cosa peraltro relativamente semplice) quanto esplorare gli anfratti e le vie secondarie che in questa cartuccia sembrano abbondare. In viaggio tra foreste, canyon e altri luoghi ameni avrete la possibilità di cimentarvi in parecchie avventure e di toccare con mano cosa significhi doversela cavare anche nelle situazioni più disperate. Non mancano anche per MD i bonus-maglietta che erano stati uno dei punti di forza del gioco per SNES, intendiamoci, non sono in bellavista per il vostro shopping, ma vi aiuteranno durante il percorso: troverete perciò la maglietta che vi farà guadagnare qualche vita in più o quella che vi renderà invisibili agli occhi dei nemici, oltre alla super-maglietta che vi donerà pochi, ma preziosi secondi di invincibilità! Durante il vostro percorso dovrete vedervela con alcuni ceffi davvero poco raccomandabili (il rosso non è un colore che si addice a molti) attenti quindi a non farvi mettere ko!!! Ricordate che i vostri nemici hanno a disposizione armi per voi inusuali come delle uova davvero strane, che non si sa come né perché sembrano essere talmente marce da atterrarvi all'istante. Per voi, eroi dall'occhio sempre vigile, non sarà un problema notare alcune casse sospette durante il percorso: prestatevi attenzione perché la maggior parte degli oggetti che si trovano durante questo gioco hanno la caratteristica di avere una doppia valenza: una positiva e una negativa, quindi se per esempio una cassa di dinamite può farvi raggiungere un'elevazione altrimenti insperata, allo stesso modo può ridurvi in tanti piccoli brandelli di carne pronta pronta per lo spiedo!! Insomma, come avrete capito, questo gioco a piattaforme è adatto più agli esploratori che ai bellicosi, anche per il fatto che, come per la versione SNES, non presenta una vastissima varietà di nemici...quanto a passaggi segreti ed impervi però è davvero insuperabile! Un ultimissimo consiglio, proprio in extremis: fate molta attenzione ai percorsi acquatici, essendo i meno controllabili risultano maggiormente difficoltosi rispetto a quelli di superficie o a quelli in aria, ma forse proprio perché così ricchi di imprevisti (ma anche di bonus!!) sono i più divertenti!!!

• Red Fury

Camminando su questo marchingegno la simpatica lince creerà un ponte molto utile.

Il livello bonus, fra cascate di aranciata e gomdi lana, riesce a essere davvero spassoso.

SERIE A-FANTACALCIO

Il libro-gioco che ti fa diventare protagonista del "campionato più bello del mondo" nella nuova edizione '93/94

NUOVO REGISTRO ELETTRONICO A FINESTRE
per informazioni: Studio Vit tel. 02/33100413

A SETTEMBRE LE LIBRERIE E I NEGOZI SPECIALIZZATI DOVE POTRETE TROVARE *SERIE A*

PIEMONTE
Libreria Zanaboni - corso Vittorio Emanuele, 41 - Torino - tel.011/6505516
Libreria Feltrinelli - piazza Castello, 9 - Torino - tel.011/541627
Libreria Rizzoli - via S. Teresa, 2/b - Torino - tel.011/542060
Libreria del Salone - via Roma, 80 - Torino - tel.534914

LOMBARDIA
Pergioco - via San Prospero, 1 - Milano - tel.02/867811
Libreria Rizzoli - Galleria Vittorio Emanuele, 79 - Milano - tel.02/8052277
Libreria dello Sport - via Carducci, 9 - Milano - tel.02/8055355
Libreria Cavour - p.za Cavour, 1 - Milano - tel.02/6594644
Libreria Feltrinelli - corso Buenos Aires, 20 - Milano - tel.02/29531790
Stratelibri - via Paisiello, 4 - Milano - tel.02/29510317
Messaggerie Solferino - via Solferino, 22 - Milano - tel.02/6599075
Messaggerie Paravia - corso Matteotti, 3 - Milano - tel.02/76021563
Giochi dei Grandi - via Santa Tecla, 8 - Milano - tel.02/72022667

TRIVENETO
Libreria Feltrinelli - via S. Francesco, 7 - Padova - tel.049/8754630
Giochi dei Grandi - via Cantore, 16/b - Verona - tel.045/8000319

EMILIA - ROMAGNA
Orsa Maggiore - piazza Matteotti, 20 - Modena - tel.059/211200
Libreria Feltrinelli - via della Repubblica, 2 - Parma - tel.0521/237492
Libreria Feltrinelli - piazza Ravegnana, 1 - Bologna - tel.051/266891
Messaggerie Cappelli - via Farini, 6 - Bologna - tel.051/267645
Libreria RCS Rizzoli Libri - via dei Mille, 12 - Bologna - tel.051/240302

LIGURIA
Centro Giochi Educativi - corso Buenos Aires, 3/b - Genova - tel.010/592691
Libreria Feltrinelli - via XX Settembre, 231/233 - Genova - tel.010/540830
Libreria G.B. Moneta - via P. Boselli, 8/rosso - Savona - tel.019/810185

TOSCANA
Stratagemma - via Giusti, 15 a/b - Firenze - tel.055/2477655
Libreria Feltrinelli - via Banchi di Sopra, 64/66 - Siena - tel.0577/44009
Libreria Feltrinelli - via dei Cerretani, 30 - Firenze - tel.055/2382652
Messaggerie Bassi - via di Città, 6/8 - Siena - tel.0577/280051
Libreria della Versiglia - via C. Battisti, 70 - Viareggio (Lu) - tel.0584/31654
Libreria Feltrinelli - corso Italia, 117 - Pisa - tel.050/24118

UMBRIA
Brama - via R. D'Andreotto, 3/a - Perugia - tel.075/5002971

LAZIO
Roma Giochi - via degli Scipioni, 109/111 - Roma - tel.06/3720129
Strategia & Tattica - via del Colosseo, 5 - Roma - tel.06/6787761
Libreria Feltrinelli - via V. E. Orlando, 84/86 - Roma - tel 06/484430
Libreria Feltrinelli - largo Torre Argentina, 5/a - Roma - tel.06/6893122
Messaggerie Paravia - piazza dei S.S Apostoli, 59/65 - Roma - tel.06/6784356
Messaggerie Modernissima - via della Mercede, 43/45 - Roma - tel.06/6794930
Libreria Feltrinelli - via del Babbuino, 39/40 - Roma - tel.06/6797058
Libreria Rizzoli - largo Ghigi Galleria Colonna - Roma - tel.06/6496641

CAMPANIA
Gioco e Strategia - salita Arenella, 22/d - Napoli - tel.081/5789319
Libreria Feltrinelli - via T. d'Aquino, 70 - Napoli - tel.081/5521436
Libreria Feltrinelli - piazza Barracano, 3/5 - Salerno - tel.089/253631

PUGLIA
Libreria Feltrinelli - via Dante, 91/95 - Bari - tel.080/5219677

SICILIA
LE MANS Carzan - via G. Leopardi, 65 - Palermo - tel.091/6257922
Libreria Feltrinelli - via Maqueda, 459 - Palermo - tel.091/587785

OPPURE POTRETE RICEVERLO DIRETTAMENTE A CASA

compilare, ritagliare e spedire a Studio Vit via Aosta,2 - 20155 Milano

Desidero ricevere n................libro *SERIE A '93/94* a L. 25.000 cadauno (più L.2.000 per spese di spedizione)

Desidero ricevere n................Registro Elettronico *SERIE A '93/94* a L. 35.000 cadauno (più L.2.000 per spese di spedizione)

Nome..

Cognome..

Via..

Cap....................Città..

SISTEMA DI PAGAMENTO

❑ pagherò in contanti alla consegna + costo dei diritti di contrassegno

❑ pago subito e allego in busta chiusa

❍ assegno bancario o circolare intestato a StudioVit

❍ ricevuta originale di versamento su c/c postale n. 17200205 intestato a Studio Vit

http://www.oldgamesitalia.net/

LIT. 137.000 | LIT. 119.000 | LIT. 123.000 | LIT. 123.000 | LIT. 97.000

LIT. 127.000 | LIT. 117.000 | LIT. 117.000 | LIT. 117.000 | LIT. 118.000

LIT. 117.000 | LIT. 98.000 | LIT. 112.000 | LIT. 117.000 | LIT. 117.000

LIT. 105.000 | LIT. 107.000 | LIT. 107.000 | LIT. 97.000 | LIT. 117.000

LIT. 117.000 | LIT. 142.000 | LIT. 127.000 | LIT. 115.000 | LIT. 137.000

PORTA SUPERNES L. 29.000

DYNA-1 L. 34.000

RAGGI INFRAROSSI L. 72.000

LIT. 15.000

JOYPAD L. 29.000

ADATTATORE UNIVERSALE L.29.000

KIT PULIZIA L. 13.000

JOYSTICK JB KING L.109.000

AD.PAL L..57.000

SUPER MULTITAP

ADATTATORE 4 GIOCATORI L. 63.000

L. 153.000 | L. 147.000 | L. 177.000 | L. 143.000

LIT. 134.000 | LIT. 137.000

LIT. 157.000 | LIT. 117.000

LIT. 117.000 | LIT. 143.000

L. 137.000 | LIT. XXX.000 | L. 133.000

L. 147.000 | L. 117.000

L. 137.000 | L. 187.000 | L. 114.000 | L. 123.000

SUPERNES+2 JOYPAD+MARIO+ALIMENTATORE +CAVO SCART............................L. XXX.000
SUPERNES+1 JOYPAD+TOM & JERRY+CAVO SCART+ALIMENTATORE.................L. XXX.000
SUPERNINTENDO ITALIANO.............L. XXX.000

FAVOLOSO

NOVITA'

ECCEZIONALE JOYPAD PER SUPERNES!! PERMETTE DI PROGRAMMARE VARIE MOSSE RENDENDOLE QUINDI ESEGUIBILI CON UN SOLO TASTO. IDEALE PER STREET FIGHTER 2!!!! OFFERTA LANCIO L. 45.000

JOYSTICK SUPER JO JO L.94.000

NOVITA'

ADATTATORE UNIVERSALE E ACTION REPLAY TUTTO IN UN UNICO ACCESSORIO!!!!! OFFERTA LANCIO L. 87.000

OPERAZIONE PRESENTA UN AMICO

A TUTTI I CLIENTI CHE OFFRIRANNO L'OPPORTUNITA' AD UN AMICO DI EFFETTUARE UN ACQUISTO PRESSO DI NOI VERRA' INVIATA IN **OMAGGIO** UNA CARTUCCIA GIOCO.........E ALL'AMICO **10% DI SCONTO!!!**

OLTRE 3000 ARTICOLI PER LA TUA CONSOLE SEMPRE DISPONIBILI

ORDINA IMMEDIATAMENTE!!!!

VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA

APERTO TUTTI I GIORNI DALLE 9:00 ALLE 19:30 Continuato

TELEFONO 051-343.504 (10 Linee r.a.) FAX 051-344.906

COMPUTERONE

http://www.oldgamesitalia.net/

Lo specialista n. 1 nelle console

2G&P (MI) 6433950

20149 MILANO - VIA LORENTEGGIO 38 - TEL. 48.95.28.21 - 42.32.606

Nintendo

SEGA

SUPER NINTENDO

TURBODUO

NEO GEO

SEGA GENESIS

MEGA CD

MEGA DRIVE

GAME BOY

NEW !

vendita per corrispondenza in tutta Italia

Street Fighter 2

In principio fu il Coin-op... Poi venne la conversione per Super Famicom... Ora è la volta della versione Engine e forse, nel 2036, sarà la volta di quella per Megadrive (battutina).

Finalmente! Dopo aver imperversato nelle sale giochi di mezzo mondo e dopo la sua mitica conversione per il Super Nes ecco arrivare per la gioia di tutti i possessori dell'8 bit targato Nec in una cartuccia da ben 20 mega, nello splendore della Champion Edition, *Street Fighter 2*. La trama ormai arcinota.

Nei panni di un sano e ruspante combattente vi troverete impegnati in cerca di gloria in un torneo senza esclusione di colpi contro 11 agguerritissimi avversari, tutti pronti a darvi un sacco di botte, ognuno dei quali con una propria tecnica di combattimento comprensiva di alcune mosse veramente speciali. Vincerete? Non vincerete? Per saperlo bisogna provare e allora diamo un'occhiata a questo beat'em up.

Non appena avrete acceso il vostro Engine, vedrete subito comparire il logo del gioco, dopo di che potrete scegliere se disputare il torneo, sfidare un amico oppure accedere allo schermo delle opzioni dove potrete scegliere il livello di difficoltà e i tasti del pad. Finito ciò selezionerete il vostro ominide tra i 12 a disposizione (potrete controllare quindi anche i 4 boss) e il gioco potrà incominciare. Tecnicamente parlando *SF 2* si rivela veramente ben realizzato. Tutti i personaggi infatti, risultano, ben disegnati e animati con molti frame il che conferisce alle loro mosse una notevole fluidità.

Le dimensioni degli sprite sono praticamente identiche a quelle del SNES mentre alcuni fondali sono stati ridisegnati e ora presentano nuove tonalità e una prospettiva leggermente diversa.

La palette della macchina è stata sfruttata veramente bene anche se a dispetto della versione da bar e del SN i colori

"Ha-dou-ken!!!" La palla di energia di Ken è sempre un ottimo rimedio contro i chili di troppo. Vero Honda! No, scherziamo. Il lottatore di sumo è più in forma che mai.

Balrog può finalmente essere controllato dal giocatore, al cui servizio mette i suoi formidabili uppercut.

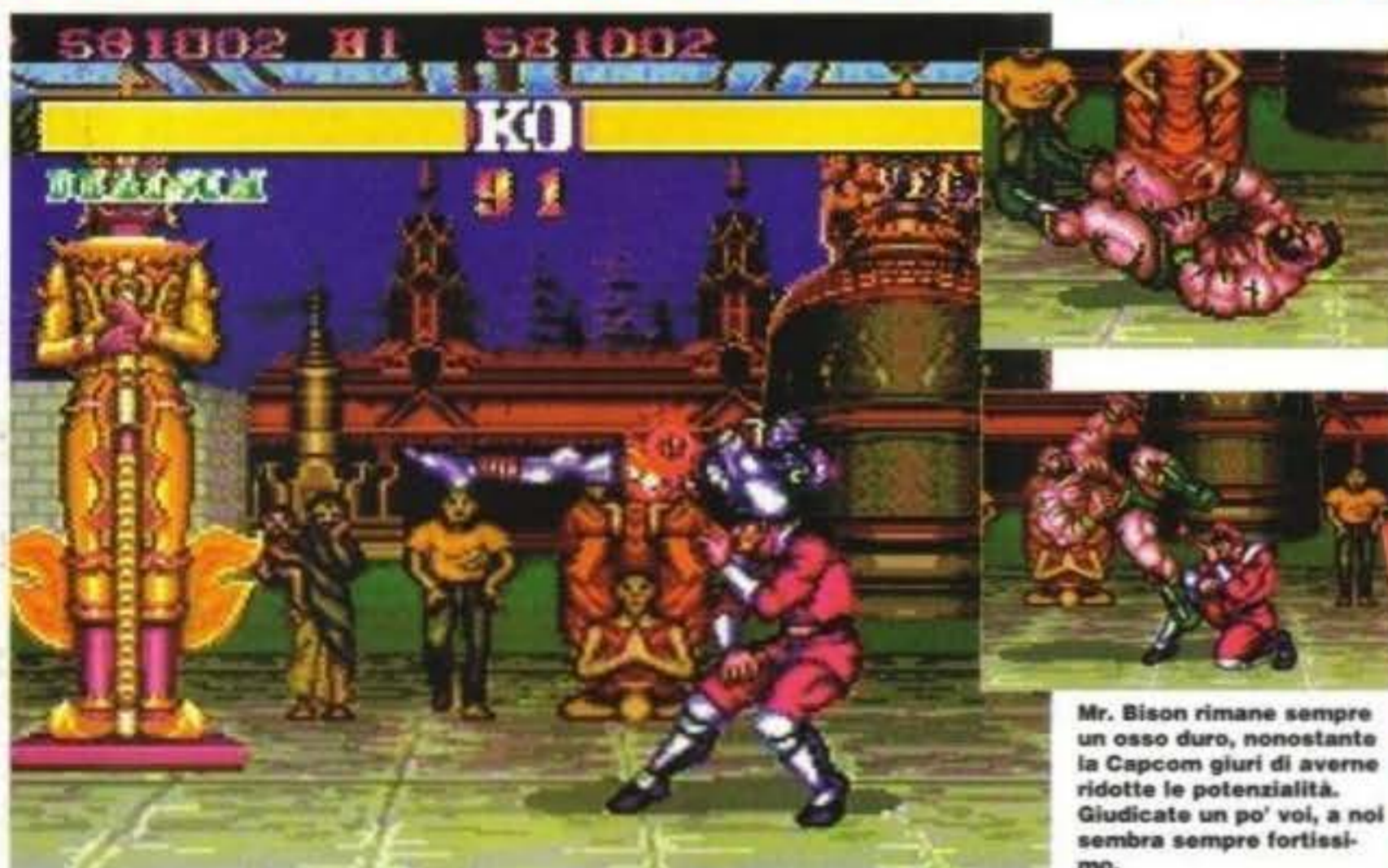
http://www.oldgamesitalia.net/

IO HO 6 TASTI E TU NO! PAPPAPERO...

Come molti di voi sapranno, fino ad ora per l'Engine erano disponibili 2 diversi tipi di pad. Ora a questi se ne aggiunge un terzo creato appositamente per *SF2*. Ecco in rassegna tutti i pad dell'Engine:

AVENUE PAD 6: Questo pad è stato sviluppato dalla Avenue parallelamente al gioco. Dispone di 6 tasti quindi non avrete nessun problema nel realizzare tutte le mosse che vorrete. Il suo prezzo si aggira intorno alle 79000 e comunque potrete utilizzarlo anche con qualunque altro gioco.

AVENUE PAD 3: Con questo joypad, che veniva venduto insieme a *Forgotten Worlds*, avrete a disposizione 3 tasti per compiere tutte le mosse, quindi dovrete utilizzare i tasti I, II e III per sferrare i pugni e potrete alternare i calci tramite la pressione del tasto SELECT. Da notare che con questo pad e quello normale non è possibile mettere il gioco in pausa

NORMAL PAD: Il controllo con il pad normale dell'Engine è identico a quello con l'Anenue 3 solo che qui, invece del terzo tasto configurato come SELECT, dovrete utilizzare il SELECT vero e proprio, per il resto il controllo non differisce minimamente.

Mr. Bison rimane sempre un osso duro, nonostante la Capcom giuri di averne ridotte le potenzialità. Giudicate un po' voi, a noi sembra sempre fortissimo.

Sconfiggere Mr. Bison con Zangief è una delle cose più facili del mondo. La potenza del russo è inarrestabile.

Finalmente Ryu non dovrà più sentirsi inferiore al marine più combattivo d'America

QUESTO STAGE NON S'HA DAFARE...

Come molti di voi sapranno, dopo aver sconfitto un certo numero di avversari dovrete cimentarvi in 2 bonus stage in cui far sfoggio della vostra grazia sopraffina per riuscire a ottenere qualche punto extra.

DEMOLITION DERBY Questo livello, che affronterete dopo aver sconfitto i primi 4 avversari, vi vedrà impegnati in una gara di sfascia carrozze con la macchina del caro Sig. Vega. Per portare a termine l'opera avrete a disposizione 40 secondi di tempo e i personaggi migliori sono quelli dotati di colpi multipli.

UN COLPO AL CERCHIO... Qui in 30 secondi dovrete distruggere le varie botti che vi vengono lanciate dalla parte alta dello schermo. I lottatori più indicati sono quelli dotati di colpi alti.

Guile è l'unico personaggio del gioco a cui non sono state aggiunte mosse. Del resto era già abbastanza forte nella prima edizione.

Le scenette finali sono sempre carine, anche se al posto di Gorbaciov avrebbero dovuto mettere Yeltsin, ma Gorby ci è più simpatico.

http://www.oldgamesitalia.net/

...he combatte in Cina contro Ch...i. Queste e altre meraviglie sono ...ossibili per i possessori della ...ampion Edition. Poveri posses...ori di Mega Drive...

Chi terrà Vega non potrà effettuare il trucchetto della rete, a meno che non combatta in casa, nella calda e soleggiata Spagna.

sono esser più "morbidi" ed un po' meno brillanti, con delle tonalità tipicamente pastello. Durante i vari combattimenti non abbiamo riscontrato il benché minimo rallentamento o sfarfallio, con i nostri eroi che schizzano per lo schermo tirandosi gragnuole di colpi e randellate.

Il sonoro non è da meno e il chip dell'Engine fa gli straordinari per riprodurre tutte le musiche, il rumore di ossa rotte e le grida che si addicono a un gioco del genere (abbiamo anche il barrito degli elefanti nello stage di Dalshim).

Comunque tranne queste piccole differenze le 2 versioni risultano essere veramente molto simili tra loro (sull'Engine è stato reso via software anche l'effetto prospettico con il punto di fuga centrale del fondale che sul SNES era reso con il Mode 7) ed egualmente coinvolgenti.

La risposta dei comandi è buona mentre il metodo di controllo all'inizio potrebbe risultare un poco macchinoso, infatti come ben saprete i normali pad dell'8 bit Nec hanno solo 4 tasti mentre per giocare a SF2 ne avreste bisogno di 6 e allora come si fa? Semplice, con 3 bottoni (I, II e RUN) si effettuano i vari colpi e poi con il tasto SELECT si selezionano alternativamente i pugni od i calci.

Comunque, per quelli che proprio non ce la facessero, è in vendita un joypad a 6 tasti realizzato apposta dalla Avenue per questo gioco, quindi non preoccupatevi. Bene, ci pare di avervi detto tutto, quindi il torneo può incominciare!

•Raves

Oooops. Mi sa che questa volta il proverbio sulle donne e i fiori non è stato molto rispettato, vero Ryu?

È TUTTO MOLTO BELLO...

Prima dell'uscita di *Street Fighter 2* per l'Engine si erano sparse voci incontrollate sul formato del gioco. C'era chi diceva che sarebbe stato su cartuccia, chi su CD, c'era addirittura qualcuno che sosteneva l'esistenza di una versione in doppio formato, ovvero con la grafica e il codice sorgente del gioco su cartuccia e sonoro su CD, cosa che naturalmente avrebbe reso il prodotto accessibile solo ai possessori o di un Duo o comunque dei sistemi muniti di Super CD-ROM. Bene ora possiamo finalmente svelarvi l'arcano. Il gioco stato realizzato su di una cartuccia da ben 20 Mb e può quindi esser utilizzata con qualunque sistema (Turbo Express compreso) mentre della fantomatica versione CD non sappiamo nulla. Per quanto riguarda, invece, la versione in doppio formato dovete sapere che in Giappone esiste una specie di confezione deluxe nella quale insieme al gioco c'è anche un CD musicale con le colonne sonore di SF2 interpretate da una orchestra vera e propria. E poi, tra poco, esce anche il film...

COMMENTO

Dopo la stupenda versione per Super Nintendo ci aspettavamo molto da questa conversione per l'Engine e, come probabilmente avrete già notato dal voto, le nostre attese non sono state deluse. Tutto è praticamente perfetto, dalla grafica con sprite grossi e ben definiti e magistralmente animati, a un bel sonoro e una grande giocabilità. L'unico neo potrebbe essere l'iniziale macchinosità dei comandi (naturalmente se non avete l'Avenue pad 6) anche se poi, con un po' di allenamento questo problema può essere facilmente risolto e ci sembra che per giochi di questo livello qualche piccolo sforzo lo si possa anche fare.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Street Fighter 2
Casa	Capcom
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1-2
Continua?	Infiniti
Livelli di difficoltà	8

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO

I tasti sono tanti, le mosse ancor di più; guardatevi il manuale e non ne parliam più.

AGIRE & PENSARE

A ●○○○○○ P

http://www.oldgamesitalia.net/

Street Fighter 2 Turbo

HYPER VERSION

Ollrait! Deve ancora uscire la versione *C.E.* per Megadrive, ed ecco che quelli della Capcom partoriscono una "doppia" cartuccia di 20 Mbit per la nostra adorata console! Perché doppia? Perché adesso potrete giocare sia alla *C.E.*, sia alla *Turbo*! Ayeah!

Il fenomeno *Street Fighter 2* continua a espandersi e sembra non fermarsi più! Prima venne *SF*... Poi *SF2*... Più avanti ancora la *Champion Edition*... E adesso ecco piombarci addosso la versione *Turbo*!!! La prossima volta faranno un picchiaduro con A.Prost e A.Senna come protagonisti (Ahaha!). Scherzi a parte, per quelli che non conoscessero già questo mega-picchia-picchia-apocalittico (recensito su Gippì n°9, razza di beoti!), ricordiamo che *SF 2* è uno dei picchiaduro più riusciti di tutta la storia dei videogiochi.

POWER GAME

Dovete partecipare al torneo mondiale di combattimento da strada, che si svolge annualmente in ogni angolo del globo. Questa volta, però, potrete impersonare ben 12 sfidanti, a differenza degli otto disponibili in precedenza. Difatti, oltre a poter usare i soliti personaggi (Ryu, Ken, Guile, Chun Li, Blanka, Dhalsim, Zangief, e E. Honda), potrete divertirvi con i quattro "cattivi" finali, in ordine: Balrog (il pugile che ha poco da invidiare a Bud Spencer), Vega (l'abile acrobata spagnolo che si nasconde il volto dietro una maschera e usa degli artigli come arma), Sagat (il maestro nell'arte del Kickboxing), e naturalmente lo spietato e temutissimo Mr. Bison (sento già le urla dei lettori impazziti!!!). Per il resto dovrete sempre menare tutti gli sfidanti rimasti per salire sul podio, con la sola differenza che questa volta dovrete anche far fuori il vostro gemello (Argh!). Tutto qui mi direte? Eh no! Adesso viene il bello! La grafica del gioco è stata interamente ritoccata (soprattutto per quello che riguarda i fondali). Sono stati aggiunti tutti i "sample" assenti nella

Ecco Balrog... Ooops, pardon, Mr.Bison, che vi attacca con uno dei suoi micidiali uppercut: un bel calcione e finirà gambe all'aria!

SANTE MAZZATE FIGLIOLO...

Eccovi sommariamente descritte le principali nuove mosse aggiunte in questa mega cartuccia. Ricordatevi che nella versione *Turbo* ritroverete anche le mosse della *C.E.*!

PERSONAGGI	(CHAMPION EDITION)	(TURBO EDITION)
RYU:	sho-ryu-ken più lungo	calcio rotante anche in volo
KEN:	sho-ryu-ken più lungo	calcio rotante anche in volo
GUILE:	nuova ginocchiata	calcio rovesciato che colpisce più volte
HONDA:	può muoversi mentre fa le mille mani	può saltare per aria e schiacciare gli avversari con il suo fondo schiena.
ZANGIEF:	può muoversi mentre fa i tre pugni rotanti	può eseguire la stessa mossa più velocemente
DHALSIM:	niente	può teletrasportarsi
CHUN LI:	ha 2 calci nuovi spettacolari	tira anche lei palle di fuoco
BLANKA:	niente	Può fare il "Rolling Attack" anche verso l'alto!

Siete riusciti a sconfiggere Honda, l'unico lottatore di Sumo su due ruote!

http://www.oldgamesitalia.net/

precedente versione (come il barrito degli elefanti, i nomi dei paesi, gli applausi della folla, certi commenti, ecc...).
Nel modo "Normal" (che corrisponde qua alla *C.E.*), alcuni personaggi si ritroveranno con mosse nuove o con qualche piccola modifica. Nel modo "Turbo", invece, oltre a ritrovarvi con le mosse della *C.E.* ne troverete altre ancora più bizzarre (tipo Dhalsim che si teletrasporta, Chun Li che tira le palle di fuoco, Blanka che fa il rolling attack verso l'alto, ecc). Ah, quasi dimenticavo che in questo modo il gioco è due volte più veloce! You Winnnnn... Perfect!!!

• *Dupont*

Si ringrazia Future Games - MI

PRENDI 3... PAGHI DUE!

Vi ricordate il livello bonus mancante nella prima versione? Ma sìì... Quello dei 20 barili che cadono dal soffitto e che bisogna distruggere in meno di 35 secondi! Beh.... rallegratevi perché questa volta c'è, assieme ai due già presenti (La macchina e i mattoni da distruggere).

Anche gli scenari grafici di background sono notevolmente migliorati, nella Turbo Edition: comunque la cosa più importante e divertente è la presenza di nuove mosse e la notevole velocità che metterà a dura prova anche i più esperti!

Anche il nuovo Blanka ha qualche sorpresa in serbo per i lottatori più accaniti del joypad: ruota in alto e piomba addosso agli avversari!

Ma che [illegible]! Peccato che sia stato [illegible]! Riprova e controlla!

Il nostro caro Vega è stato scagliato per tutto lo schermo, ma non illudetevi: anche se ha cambiato il nome, certe brutte abitudini sono rimaste uguali!

SFII NEWS

Direttamente dalla Capcom: il terzo episodio della serie, *Street Fighter III*, uscirà il prossimo Natale o male che vada ai primi mesi del 94. Ovviamente ci riferiamo al coin-op.
Ed ora la brutta notizia.
Non sono previste alcune versioni dei precedenti episodi per GG e GB. C'è ancora qualche speranza per la versione NES di *SFII*.
Per concludere la versione Turbo qui recensita dovrebbe essere distribuita in Italia in autunno allo stesso prezzo di *Street Fighter II*.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
Molto bella anche se a volte un po' strana! Ken assomiglia un po' a Cyrano.	Questa volta sono presenti tutti i sample del coin-up originale!!!	Se avete un bel joystick è eccellente! Per gli altri...ci si abitua!	Se i primi livelli sono facili, l'ultimo vi darà parecchio filo da torcere
8	9	10	10

COMMENTO

La *Turbo Edition* per SNES!!! Aaahh! Devo ammettere che la mia prima impressione non è stata delle migliori. Un po' per gli strani colori, un po' per la nuova grafica. Superato lo shock dei primi minuti, però, sentivo già un brivido di soddisfazione percorrermi la schiena! È galattico!!! Graficamente il gioco è stato migliorato e i nuovi sample sono veramente troppo belli! La giocabilità rimane sempre senza pari e tutti i combattenti sono adesso allo stesso livello. La possibilità di poter scegliere sia la *C.E.* che la *Turbo* ne accresce ancora di più l'interesse. I puristi potranno sfidarsi in modo "pulito", mentre gli altri potranno darci dentro a più non posso a un ritmo frenetico e devastante (per i joypad intendo!!!). Adesso viene però il dilemma... Per chi ha già la prima cartuccia... Che fare...? Deve spendere una fortuna per questa versione? Assolutamente sìììì!

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Street Fighter II Turbo Hyper Version**
Casa	**Capcom**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1-2**
Continua?	**Infiniti**
Livelli di difficoltà	**7**

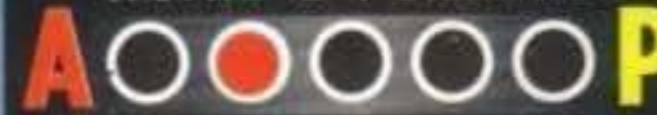
PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO

Tutti i tasti si possono ridefinire, la configurazione originale è questa:

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ ○ P

http://www.oldgamesitalia.net/

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. SI SERVONO ANCHE RIVENDITORI QUALIFICATI.

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO
02 - 33000036 (5 linee)

SUPERNES
+ ALIMENTATORE + JOYPAD + CAVO SCART
L. 278.000

GRANDE OFFERTA!
ACQUISTA 3 VIDEOGIOCHI A TUA SCELTA E AVRAI UNO SCONTO EXTRA DEL 10%

GIOCHI SUPERFAMICOM

Titolo		Prezzo
3-D Golf New	L.	88.000
Acrobatic Mission	L.	118.000
Adventure of Rook	L.	98.000
Aliens Vs Predator	L.	148.000
Baman Return	L.	148.000
Battle Desiny - Fatal Fury	L.	148.000
Bio Metal	L.	138.000
Blue Brother	L.	148.000
Cacoma Knight	L.	98.000
Castelvania	L.	98.000
Combat Ribes	L.	138.000
Cosmo Game	L.	128.000
Darius Twin	L.	68.000
Dead Dancing-Rushing Beat 3	L.	128.000
Dimension Force	L.	98.000
Dragon Ball Z	L.	178.000
Earh Defense Force	L.	88.000
Exhaust Hea 2	L.	168.000
F-Zero	L.	128.000
FamilyTennis	L.	168.000
Final Fight II	L.	178.000
Firo Adventures	L.	90.000
Flying Hero	L.	138.000
Gamba League	L.	138.000
Goemon	L.	118.000
Gundam '91	L.	88.000
Hole in One Golf	L.	88.000
Hyper Zone	L.	118.000
Ikari Warrior	L.	148.000
International Tennis T.	L.	178.000
Kitaro	L.	88.000
Lemmings	L.	88.000
Magic Sword	L.	128.000
Magical Adventures	L.	148.000
Mystery Circle	L.	118.000
New 3D Golf	L.	98.000
Othello World	L.	118.000
Pop'n Twin Bee	L.	148.000
Populous	L.	98.000
Pro-Football	L.	118.000
Pro-Soccer	L.	118.000
Psyco Dream	L.	78.000
Reurn of Double Drag.	L.	98.000
RPM Racing	L.	98.000
Rushing Beat	L.	148.000
Ski Mission	L.	88.000
Stealh	L.	98.000
SG Strike Gunner	L.	88.000
Street Fighter II	L.	188.000
Super Birdie Rush	L.	148.000
Super Bowling	L.	128.000
Super Chinese World	L.	118.000
Super F-1 Hero	L.	148.000
Super Fire P.Wresling	L.	88.000
Super Format. Soccer	L.	179.000
Super Kick Boxing	L.	128.000
Super Kick-Off	L.	118.000
Super Prof.Baseball	L.	118.000
Super S.W. IV	L.	118.000
Super Stadium	L.	78.000
Super Tennis	L.	98.000
Super Wang Island	L.	88.000
The Great Waldo S	L.	98.000
The Rocketeer	L.	78.000
Thunder Spirit	L.	98.000
Wonder Boy Magic Adv.	L.	118.000
World Champion	L.	98.000
X-3	L.	128.000

GIOCHI SUPERNES

Titolo		Prezzo
Aerobitz Sim. Volo	L.	148.000
Alien 3	L.	128.000
American Gladiaor	L.	138.000
Battletoads	L.	148.000
Bazooka	L.	118.000
Best of the Best	L.	118.000
Bizyland	L.	98.000
Bob	L.	128.000
Bubsy	L.	148.000
Capian Nuvolino	L.	78.000
Carmen in S.Diego 2	L.	148.000
Chessmaster	L.	118.000
Combat Ribes	L.	98.000
Congo's Caper	L.	98.000
Cool World	L.	148.000
Cybernaor	L.	138.000
Desert Strike	L.	128.000
Doomsday Warrior	L.	98.000
Dragon's Lair	L.	98.000
Earth Defense Force	L.	88.000
Extrainnings-Baseball	L.	118.000
Family Dog	L.	138.000
Fatal Fury	L.	158.000
Final Fight	L.	138.000
Golden Figher	L.	138.000
Gradius III	L.	88.000
Harley's Humontous	L.	88.000
Hit the Ice	L.	148.000
Hole in One Golf	L.	88.000
Imperium	L.	148.000
J. Connors Tennis	L.	148.000
Joe & Mac	L.	128.000
Kawasaki Challenge	L.	138.000
Kick Off	L.	148.000
King Arthur World	L.	148.000
Krusty's Super Fun House	L.	118.000
Lethal Waepons-Arma Letale	L.	138.000
Mario is Missing	L.	138.000
Mech Warrior	L.	138.000
NBL All Star Chall.	L.	128.000
Ninja Boy	L.	128.000
Nolan Ryan's Baseb.	L.	148.000
Outlander	L.	98.000
Paperboy 2	L.	88.000
Pit Fighter	L.	98.000
Pocky & Rocky	L.	148.000
Prince of Percia	L.	138.000
Push Over	L.	88.000
Q-Bert	L.	98.000
Rival Turf	L.	138.000
Robocop 3	L.	128.000
Shadow Run	L.	138.000
Shangai II	L.	148.000
Smartball	L.	128.000
Spanky's Quest	L.	98.000
Spindizzi World	L.	128.000
Starfox	L.	148.000
Street Combat	L.	148.000
Street Fighter II	L.	158.000
Super Castlevania IV	L.	128.000
Super Conflict	L.	148.000
Super F-15Strik.Eagle	L.	148.000
Super Ghouls'n Ghost	L.	98.000
Super High Impact	L.	128.000
Super Probotector	L.	98.000
Super R-Type	L.	98.000
Super Star War	L.	148.000
Super Turrican	L.	118.000
Super Wrestling Mania	L.	138.000
Terminator	L.	128.000
The Addams Family 2	L.	148.000
The Blues Brother	L.	148.000
The Legend of Zelda	L.	128.000
The Lost of Vikings	L.	148.000
TThe Magical Quest	L.	148.000
The Rocketeer	L.	98.000
The Simpson	L.	128.000
Tiny Toons	L.	148.000
Tom & Jerry	L.	88.000
Toys	L.	98.000
Turttles in Time IV	L.	128.000
Vegas Stakes	L.	128.000
Wheel of Fortune	L.	98.000
Where Time Carmen	L.	148.000
Wolfchild	L.	128.000
World League Soccer	L.	98.000
WWF 2 Royal Rumble	L.	168.000
Wyne's World	L.	98.000
Xardion	L.	148.000
Y's III	L.	88.000
Yoshi's Cooky	L.	118.000

STREETFIGHTER 2 TURBO L. 228.000

FINAL FIGHT 2 L. 168.000

PRESENTI ALLO SMAU '93

NOVITÀ SUPERNES

ACCLAIM'S WORLD CUP
BATTLE BLAZE
BATLE CAR
COOL SPOTT
E.V.O.
FAMILY FEUD
FINAL FIGHT 2
FIRST SAMURAI
FOOTBALL FURY
GOOF TROOP
INCREDIBLE CRASH DUMMIES
KANDO RACE
LAMBORGHINI AM CHALLENG.
LOGIC BOMB
MARIO ALL STARS
MARIO COLLECTION
MONDAY NIGHT FOOTBALL
MORTAL COMBAT
N.F.L. QUARTER CLUB
NIGEL MANSELL
OPERATION LOGIC
REDLINE F1 RACER
ROCKY & BULLWINKLE
SENGOKU
SON OF CHUCK
STREET FIGHTER II TURBO
SUPER AQUATIC GAMES
SUPER JAMES POND
SUPER SLAP SHOT
T2 JUDGEMENT DAY
T2 ARCADE GAME
TROODLERS
TURN & BURN
TUFF & NUFF
UNCHARTERED WATER
WINGS COMMANDER
WIZARD OF OZ
WORLD HERO 2
ZOMBIES AT MY NEIGHBORS

DISPONIBILI A SETTEMBRE

SHADOWRUN

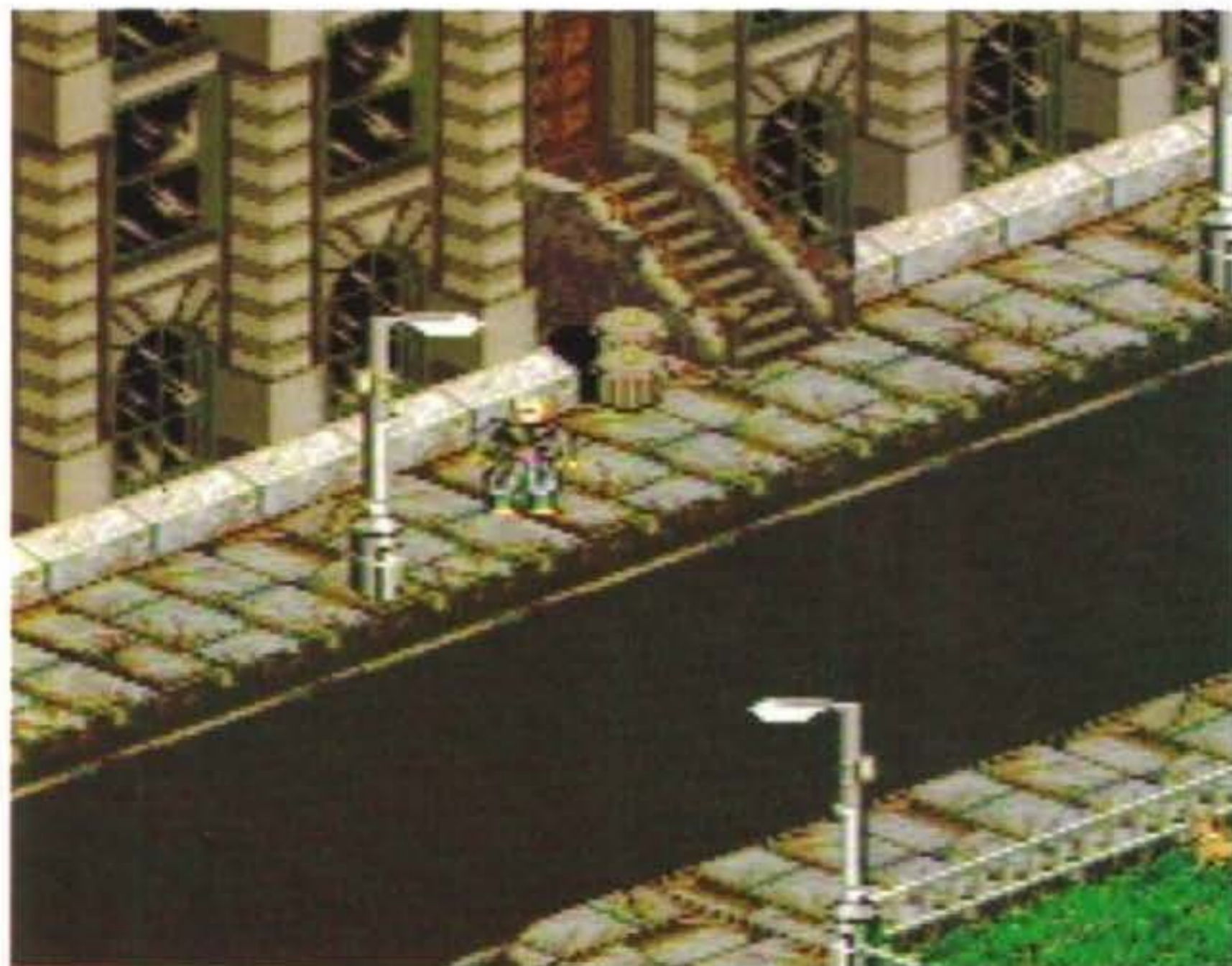
Aaaah che caldo bestia che fa, non si regge più, mi sudano le pupille e non vedo più cosa sto scrivendzc-sf...

Voglio andare al mare, ne ho tutto il diritto, ho sgobbato come un cinghiale tutto l'anno e adesso mi spetta la vacanza. Vediamo se ho preso tutto, maschera, pinne, jeans, scarpe, rossetto, rimmel, reggicalze, sì, non dimentico niente...tranne probabilmente di recensire 'sto benedetto *Shadowrun*. E vabbè, mi tocca, il mestiere l'ho scelto io, ho un dovere verso i lettori e tutto il solito corredo di menate pachidermiche. Fff, pizza. C'è da dire che la Data East è sempre stata, sin dagli albori del videogaming, sinonimo di giochi arcade. *Shadowrun* è un caso atipico in quanto trattasi di RPG, ma poi neanche tanto, se si considera che esiste un boardgame omonimo da cui il gioco trae ispirazione, al massimo, per quanto riguarda lo scenario e le abilità del personaggio.

Shadowrun è pero è molto più simile a *Ultima* che a *Zelda*, e tutti quelli che credevano la Data East incapace di tangere il livello qualitativo dei giochi succitati, anche con la mazzafionda, stanno per essere clamorosamente smentiti. In una Seattle più cyberpunk di Billy Idol, ormai dimentica del fermento musicale che l'aveva caratterizzata negli anni '90 (siamo infatti nel 2050, come gli anni di Nicoletta Orsomando, e i Pearl Jam sono trapassati già da un pezzo), una rete criminale neanche tanto underground è da poco assurta a dominatrice incontrastata della città. Fatto strano, in qualche modo c'entrate anche

POWER GAME

BIMBI MORTI

Da cucinare rigorosamente al forno, dato che alla griglia già ci pensano i Decker. Per tutta la mappa di *Shadowrun* (beh, almeno negli edifici principali) sono disseminati dei terminali collegati in rete, a cui potrete accedere tramite cyberdeck (quello degli altri, il vostro datajack è fuori uso, ricordate?). Le matrici cyberspaziali dei vari network a cui accederete contengono informazioni utilissime per sbandolare la matassa, come nomi, numeri di telefono e anche parecchi nuyen (svanziche). Una volta nella griglia dovrete assorbire tutto l'assorbibile proprio come la carta Scottex e soprattutto stare attenti alle caselle di guardia (guard IC) che vi sugano energia se provate ad attraversarle. Potete combatterle premendo il tasto B, ma il successo dell'operazione dipende anche dalla bravura del decker che avete assoldato, e la bravura del decker è proporzionale alla cifra che questo pretende per venire con voi. Ricordatevi di far saltare i nuclei principali dopo aver modificato il programma, ma di più non vi diciamo. Yak yak.

Le stradedi Seattle non sono mai state molto sicure ma dopo il 2020...it's everyone for themselves! Aiutati che il ciel ti aiuta, insomma...

http://www.oldgamesitalia.net/

voi e il vostro cyberbrain, che poi è quella scatoletta che avete installata nel cranio, da cui fuoriesce quel curioso filo che vi sbuca dalla tempia.
Non si sa come, vi risvegliate all'obitorio completamente ignari della vostra identità e mansione, logico quando sapete che qualcuno vi ha bruciato il cervello. Non avete soldi, non avete casa e finora neanche idea di cosa fare, almeno fin quando non uscirete da questo tetro bureau. *Shadowrun* è un cocktail con due parti d'avventura e tre di RPG. L'olivetta di guarnizione è rappresentata dalla trama accattivante e originale, che mescola senza ritegno, ma con mucho gusto, tecnologia e arcaici riti magici. Nel gioco avrete la possibilità di chiacchierare con praticamente ogni persona che incontrerete, e durante queste conversazioni converrà tenere sott'occhio le parole evidenziate. Queste rappresentano gli elementi su cui potete chiedere informazioni all'interlocutore attuale (risposta assicurata al 100%) oppure a qualsiasi altro (risposta molto in forse), e tramite i quali risalire all'intreccio e cercare di capire dove sbattere la testa. Per quanto riguarda l'RPG, le caratteristiche di Jake (voi) si dividono in Life (punti vita), Strenght (forza fisica), Carisma, Magia, Computer (abilità nell' uso dei comp), combattimento a fuoco e Karma. Quest'ultimo è il più importante perché indispensabile alla crescita degli altri livelli, e può essere accresciuto combattendo.
Una volta trovato un letto su cui riposare (e da cui si può salvare il gioco), il Karma può essere distribuito tra le varie caratteristiche fino a esaurimento dei punti a

LA REDAZIONE MI ODIA

E mica scherzo, magari... mi boicottano i testi, mi cambiano i voti (di uno o due punti, solo per il gusto di farlo), mi farciscono le recensioni di orrori ortocrafico/lesicahle (dicevi, Apecar? NdR) e soprattutto mi ridicolizzano in pubblico solo perché sono molto peloso. Ma come fanno a sapere queste cose? Ma chi gliele ha dette mai? Vuoi vedere che hanno letto il mio diario segreto, il solo a cui affidi le descrizioni delle mie mutanti intimità? Per rimediare almeno un mezzo gaudio, io e Dupont abbiamo inferto un mal comune a Jake, protagonista di *Shadowrun*, ma abbiamo dato solo una sbirciatina.

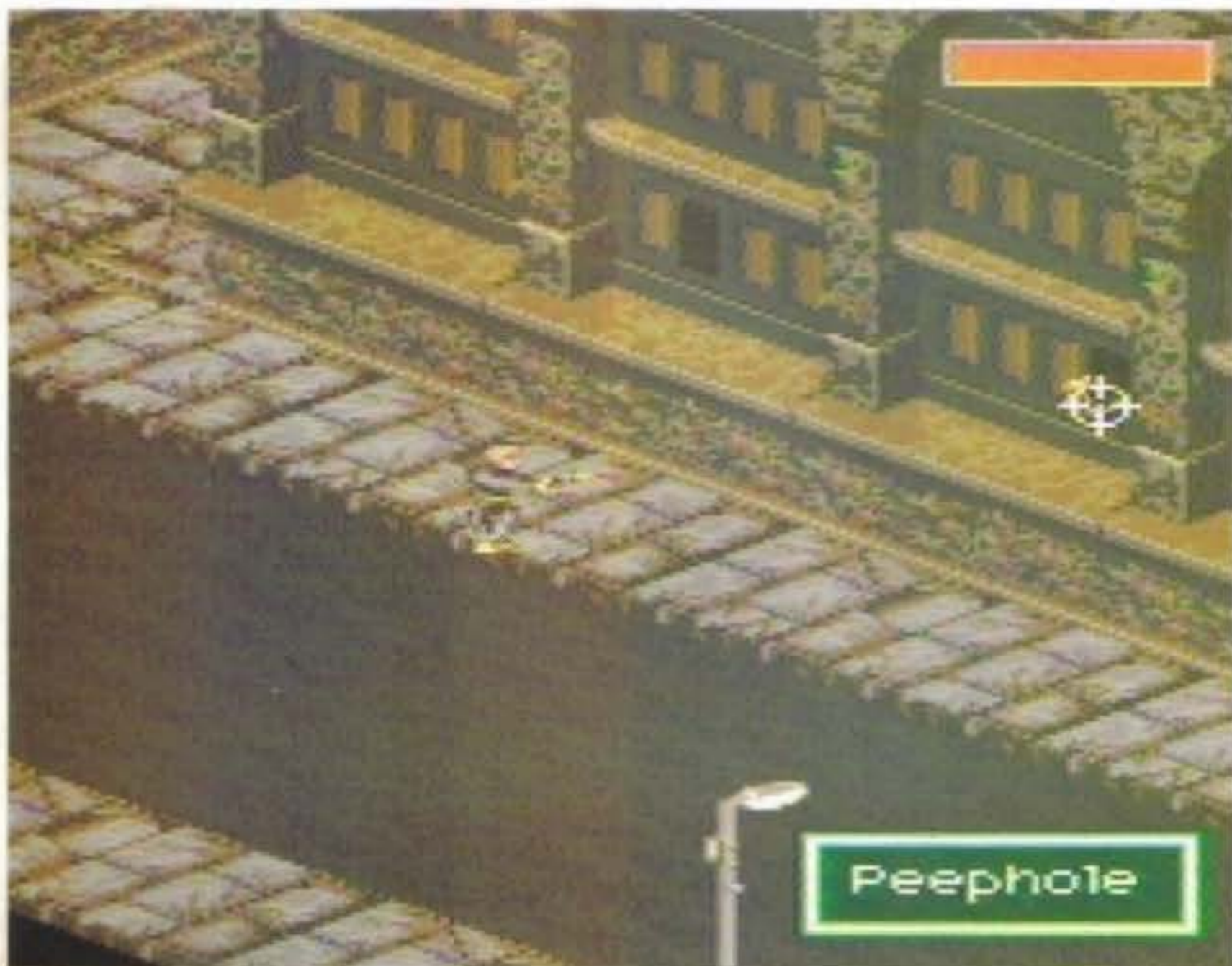
La componente architettonica del gioco riprende elementi già visti in molti film del genere. (Ma parla come mangi!)

DAL DIARIO ASSAI SEGRETO DI JAKE (TUTTO VERO!)

Caro diario, che meravigliosa giornata che ho trascorso. La cena era deliziosa, ho scongelato l'ultima trancia di Nonna Pina, ché sennò non c'era verso di fare spazio nel freezer anche perché Zio Ciro è bello grosso. Ah, provando a rientrare nell' obitorio da cui sono fuggito, ho impaurito i medici che giustamente hanno creduto di trovarsi di fronte a uno zombie. Forse con gli occhiali da sole...no, cosa vado a pensare, e poi ogni volta che provo a chiamare Glutman non lo trovo mai... intanto quella t*@!a della mia ragazza ha trovato un altro, ma chissà se potrò rifarmi con Maria Mercurial. Assoldare un runner costa una briciola di nuyen e io non ho un soldo. Forse Akimi può aiutarmi. Ma ci sono di mezzo i Rust Stilettoes. Intanto sento le urla atroci dei Ghoul e qualcuno che chiede aiuto. Vampiri? Luci stroboscopiche? Roba da Sciamani ratti, da folli, da spiriti buffoni. Al porto ho perso il mio tubetto di pomata, e ora ho un brufolo che sembra un vulcano. Buonanotte, caro diario, domani mattina devo svegliarmi presto, ho un appuntamento con quel fesso di Apecar.

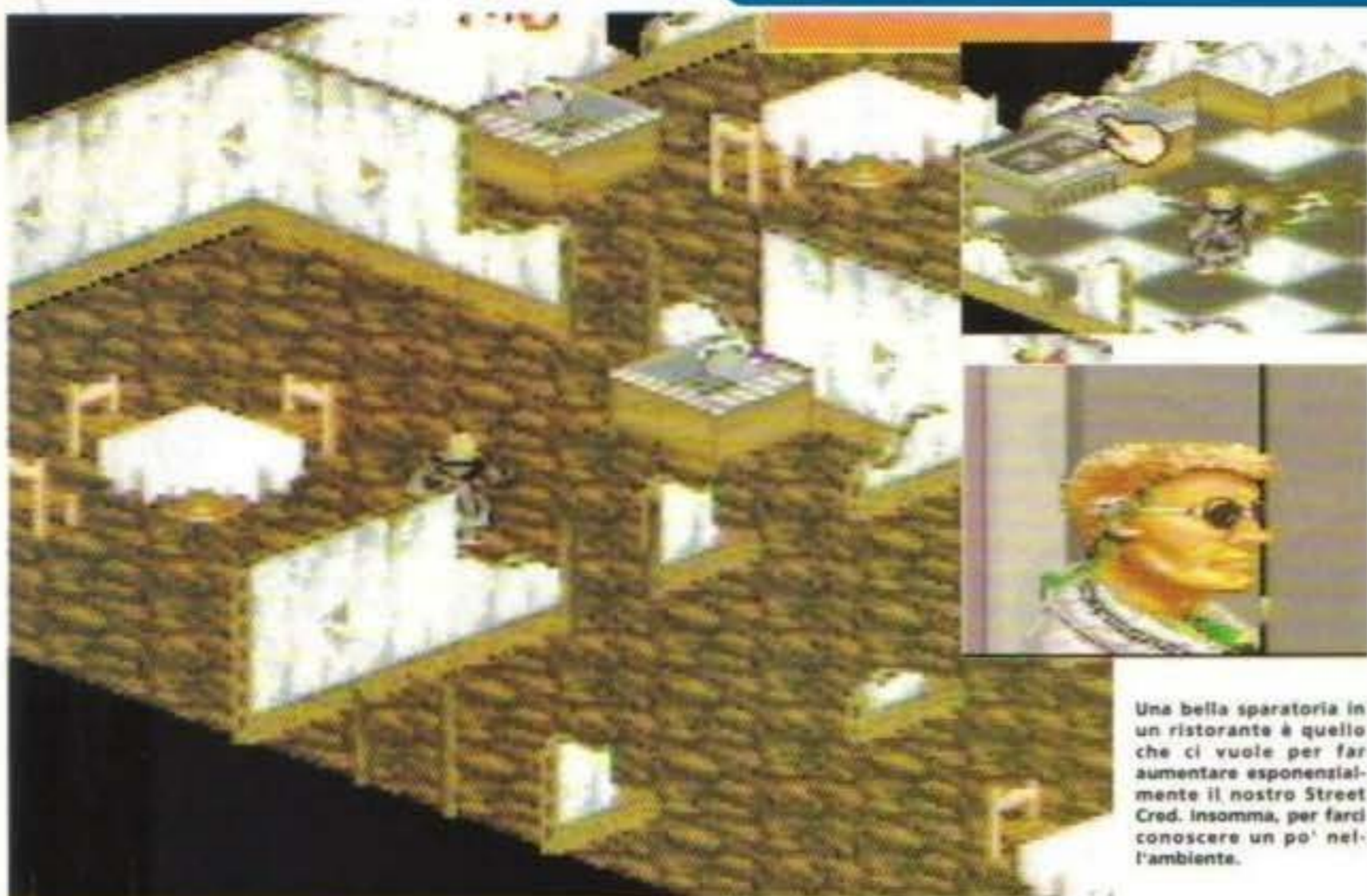
Il sistema di combattimento è sufficientemente semplice.

Chi saranno quei due? Sembrano i Blues Brothers, che ne dici Apecar?

Per accedere al Matrix dovremo utilizzare delle apposite console.

Le stradedi Seattle non sono mai state molto sicure ma dopo il 2020...it's everyone for themselves! Aiutati che il ciel ti aiuta, insomma...

GUARDA MAMMA, SENZA MANI...

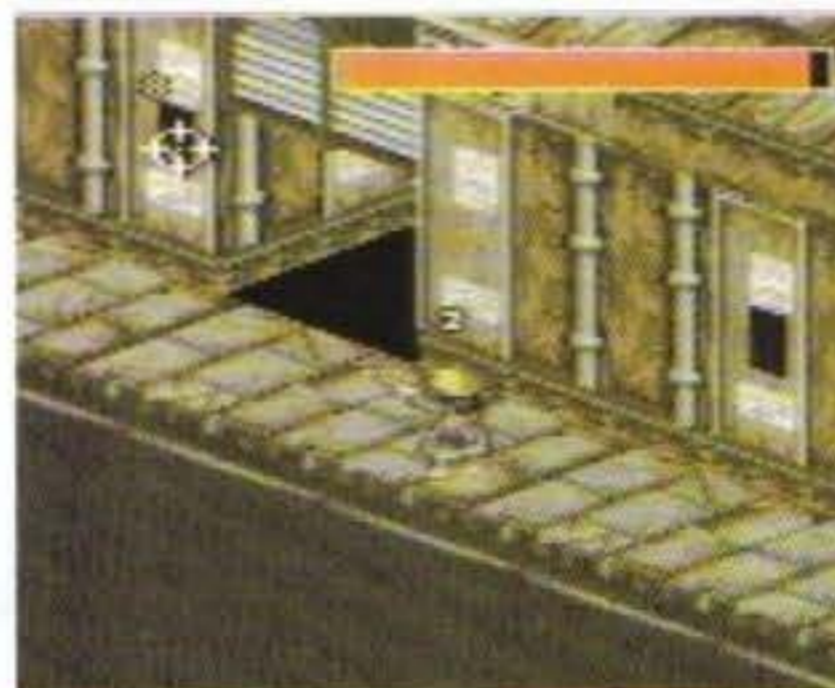
...disse il bimbo monco che andava in bicicletta. Non che ce ne siano troppe di biciclette in *Shadowrun*, ma in compenso è pieno di orchi, cyberpunkacci carenati e violenti e tipi strani come sciamani e rocchettari. La Seattle di *Shadowrun* è l'ombra del futuro tracciato dai Queensryche in *Rage for Order* più che da Gibson & co. nella solita bibliografia obbligatoria: "We'll walk in the shadows" cantava Geoff Tate e infatti i re di Seattle non avevano mica toppato... Assoldare uno Shadowrunner è indispensabile, almeno all'inizio, per avventurarsi nel Cyberspazio, e, in genere, più esoso è il mercenario, migliore è il suo rendimento una volta nella Griglia digitale. Comunque non fidatevi più di tanto, c'è runner e runner: alcuni decanteranno capacità fenomenali e poi si riveleranno dei piccioni, mentre altri sembreranno fessi e poi si dimostreranno tali. Tra la marmaglia reclutabile spiccano maghi di varia potenza, semplici gorilla coprispalle (utilissimi in certe situazioni calde - e cercate di non fraintendere) oltre ai classici decker, che il più delle volte metteranno al vostro servizio anche i tritacarne di cui dispongono. Tutto questo è molto, molto grunge, ma dopotutto siamo a Seattle.

http://www.oldgamesitalia.net/

Una bella sparatoria in un ristorante è quello che ci vuole per far aumentare esponenzialmente il nostro Street Cred. Insomma, per farci conoscere un po' nell'ambiente.

disposizione. La cosa può anche essere immediata, perché se ad esempio avete il carisma all'ottavo livello e volete salire al nono, avete bisogno di otto punti Karma. Considerando che per ogni quattro/cinque mercenari accoppati viene elargito un singolo punto, avrete un'idea di quanto siano sadici alla Data East, una volta buttato l'occhio sulla quantità di caratteristiche che dovete migliorare, solo per potervi permettere di sopravvivere. Inoltre, se sparate sugli innocenti (ayeah!) vi verrà sottratto un punto Karma, quindi niente violenza gratuita (sigh!) e occhi aperti. *Shadowrun* è afflitto da un piccolo reuma, un difettuccio che però va rilevato: una volta seccati i fetenti che popolano la mappa del gioco, è possibile zottargli (parla italiano, Apecar, NdR) i contanti che portavano con loro: il brutto è che non potete esaminare i cadaveri e grattare armi, corazze o giubbotti...evidentemente *Shadowrun II* dovrà supplire a questo difetto, che getta triste ingiuria sui tombaroli. Vale anche la pena di specificare che il vostro cyberdeck non funziona, e quindi sarà necessario assumere dei runner se volete farvi un giretto nelle matrix. Cosa sono le matrix? Che domanda, le griglie del cyberspazio, dalle quali ricavare informazioni e non solo. Una volta assimilato il sistema di controllo (istintivo dopo l'iniziale disorientamento), potete anche preoccuparvi per le vostre condizioni di cadavere ambulante e magari tentare appena di dare una svolta alla storia, ma dato che qui a Gammpouer saremmo abbastanza bastardi da rivelarvi tutti i retroscena gustosi, che uno gode a scoprire da solo, non chiedeteci niente e faticate per conto vostro.

• *Apecar*

Si ringrazia Megaboy Club - Roma

Gli Street Samurai sono delle brutte bestie: pieni di modifiche cibernetiche potranno darvi del filo da torcere.

Questa sembra quasi una scena tratta dall'ultima riedizione di Operation Wolf. Altra classe comunque, non temete.

L'alone delle lampade al neon illumina lo squallido paesaggio metropolitano. Che meraviglia!

COMMENTO

Bello e semplice. *Shadowrun* non è ben piallato quanto *Zelda*, e infatti non raggiunge il massimo dei voti, però raccatta il Powergame semplicemente perché è comunque un'ottima realizzazione. L'atmosfera è più incredibile della flora batterica della Biomassa e stupisce per il clima di verosimiltà dell'ambiente che riesce a creare, mentre il sistema di controllo è fluido come un balsamo e funziona senza il minimo intoppo dopo l'approccio di rito. L'intreccio è geniale e godibile sino all'ultima goccia di codice. *Shadowrun* ha i suoi problemini, come la piattezza dei dialoghi anche con il carisma ad alto livello, e l'impossibilità di andare in giro a uccidere i civili e i bimbi, ma queste sono solo piccole incongruenze che non distolgono dal gioco principale. C'è un sacco di roba da fare in *Shadowrun* e anche se come interpretazione del gioco di ruolo farà probabilmente schifo, ve lo consiglio ugualmente.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Shadowrun**
Casa	**Data East/Beam Software**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1-2**
Continua?	**Salvataggio**
Livelli di difficoltà	**?!? è un RPG, fessi**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

MARIO IS MISSING!

Un educational tutto nuovo per chi vuole dilettarsi tra nozioni di geografia, storia e utilissime norme di educazione civica...Insomma un'ottimo gioco per alcuni dei nostri amati recensori che troppo spesso non sanno dove hanno la testa.

Oddio hanno rapito Mario! E chi è stato? Ma certo, sono sempre loro i malefici Koopas con al capo il perfido Bowser, che hanno sottratto il povero idraulico a una interessantissima conferenza sui "tubi di piombo nelle condutture segrete della redazione di Gheim Pauà".
A parte gli scherzi il nostro amico coi baffi è davvero sparito dalla circolazione, perciò è comprensibile lo stato di apprensione del suo fratellino Luigi e del fedelissimo amico Yoshi.
Se non temete le lunghe avventure nelle grandi città di tutto il mondo, a partire da Las Vegas, fino ad arrivare ad Addis Habeba, allora questo gioco per voi è già iniziato! Ovviamente la vostra missione consisterà nel fermare gli assurdi piani dei Koopas e riportare a casa l'idraulico di famiglia.
Inizierete la vostra avventura in un grande castello incantato dotato di alcuni portali segreti che vi serviranno per trasferirvi nelle varie città dove intendete cercare Mario. Ogni portale dà accesso a una metropoli diversa, all'interno della quale dovrete girare ed interagire con i personaggi che vi saranno davanti, in modo da riuscire a capire dove vi trovate e quali sono i problemi della città stessa.
La prima cosa da fare una volta giunti nel luogo prescelto, (anche se per la verità finché non avrete dimestichezza col gioco la scelta sarà proprio casuale) sarà cercare di accaparrarsi delle fotografie di alcuni posti della metropoli.
Purtroppo, anche se ora come ora pensate di avere una certa predisposizione per la fotografia non vi servirà a niente, perché potrete procurarvi le immagini solo saltando sulla dolce testolina di alcuni Koopas che si aggirano indisturbati per le strade. Niente paura, non vi attaccheranno ma ricordate di farne fuori il più possibile almeno fino a quando non ne avrete atterrato uno che aveva con sé un piccolo sacchetto: dentro ci sarà una fotografia. Dopo questo "raid" sul nemico dovrete andare con la foto nelle vostre mani in uno dei vari "punti d'informazione" sparsi per la città.
Questi "baracchini" potranno ragguagliarvi su ciò che dovrete e potrete fare e inoltre vi forniranno la password che in seguito vi permetterà di tornare in quel punto della città anche se vi trovate dall'altra parte del pianeta.
Passeggiando per la città (da soli o a cavallo di Yoshi) avrete la possibilità di muovervi praticamente in tutte le direzioni e, con l'aiuto della mappa che vi apparirà in maniera parziale sulla parte alta dello schermo, riuscirete a orientarvi meglio per decidere in quale direzione andare, attenti però non potete attraversare la strada che sulle strisce! Se non lo farete primo il vostro sprite non si sposterà di un millimetro e secondo sentirete un assordante rumore di clacson (!!!) che ben vi farà comprendere il vostro errore. Ricordate che la mappa può essere visionata integralmente

Per gli americani Venezia è la città italiana per eccellenza. Ovviamente non hanno perso l'occasione per inserirla in questo educational, per farla conoscere ai loro pargoletti.

Venice, Italy
Europe

Luigi si avventura per le vie delle città con un'aria trasognata. "Ma dove sarà finito mio fratello?"

OPZIONI, MAGNIFICHE OPZIONI PER TUTTI I GUSTI!!

Ecco tutto ciò di cui potrete usufruire durante il vostro viaggio:

ARTIFACTS: ovvero le fotografie che sarete riusciti a recuperare durante il vostro cammino. Ricordate che per ogni città dovrete averne almeno tre se vorrete delle informazioni decisive per la risoluzione dell'enigma...Come quale enigma??? Ma dove cavolo si è cacciato Mario? Noo?!

COMPUTER: vi servirà per recuperare in ogni momento il testo delle conversazioni che avrete fatto con gli abitanti della città e per rivedere i documenti che sarete riusciti a farvi dare ai "punti d'informazione".

GLOBULATOR: un ottimo aggeggillo che vi servirà per chiamare Yoshi facendolo giungere con "un passaggio diretto" attraverso continenti, paesi e città per giungere fino a voi, per far questo però dovrete essere in grado di capire, dalle numerose informazioni che vi saranno state date, dove vi trovate in quel momento.
Una volta che Yoshi sarà con voi il viaggio risulterà più piacevole e veloce fatto sul suo dorso (anche se per le persone in cui vi imbatterete potrà sembrare un po' strano).

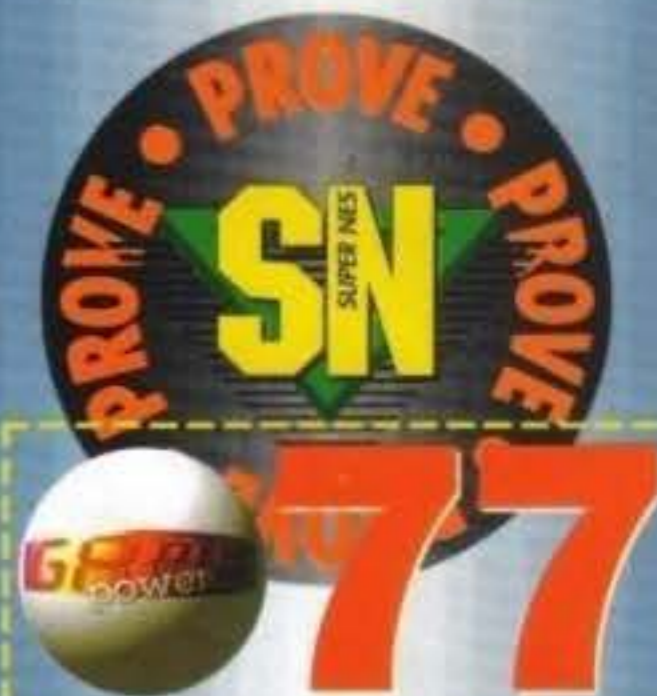
CITY MAP: Come ho già detto vi mostrerà la locazione dei "posti d'informazione", dei Koopas e degli abitanti (questi ultimi due non rimangono certo fermi ma nella mappa verrà segnalato ogni loro movimento).

PHOTO ALBUM: Quando Luigi avrà ritrovato una foto addosso a un Koopa la riporrà nel suo prezioso album da cui potrà trarla, ovviamente non al momento stesso del recupero, non appena vorrà servirsene.

usando l'apposita opzione "city map"che troverete usando select (vedi box).
Durante la vostra camminata incontrerete, oltre ai Koopas e ai punti d'informazione, anche degli "allegri abitanti del luogo" che sotto vostra richiesta (dovrete mettervi davanti a loro per poterci parlare) saranno ben lieti di darvi tutte le informazioni a loro disposizione.
Se il vostro inglese non è almeno discreto, però, il gioco potrà rivelarsi duro in quanto tutti dialoghi e i documenti sono scritti in inglese, perciò dato che questo prodotto sembra essere destinato sì a persone che amano i giochi d'azione e di interazione coi personaggi, ma anche a gente che è pratica di un gergo totalmente anglofono potranno esserci dei problemi se ne siete totalmente all'oscuro.

• Red Fury

Le condutture idrauliche porteranno sempre a qualche bonus nascosto? Vale la pena provare.

Con tutte queste opzioni a nostra disposizione abbiamo i mezzi migliori per risolvere l'intricato giallo ce avvolge la figura dell'idraulico più famoso del mondo. Ma con tutti i soldi che ha fatto non se ne sarà mica andato alle Hawai?

COMMENTO

Mario is Missing è davvero un gioco pieno di inventiva, le città, i luoghi che vi si presenteranno scateneranno in voi l'istinto di visitare davvero quei luoghi meravigliosi. Nel viaggio di Luigi ci saranno imprevisti e problemi, a volte di non facile soluzione, in ogni caso con una buona dose di perseveranza riuscirete a godervi un educational realizzato discretamente, con una parte ludica e un'altra didascalica affatto noiosa. A parte le nozioni rispolverate di geografia mi ha molto divertito il sonoro che rispecchia perfettamente i costumi e le tradizioni del luogo. Certo di lati negativi ce ne sono: il fatto che sia tutto in inglese o l'azione di gioco sempre uguale per tutte le città non fanno certo di *Mario is Missing* il gioco più veloce della terra. Mi sembra, insomma, una cartuccia discreta anche se a mio parere un po' lenta, da acquistare se siete appassionati del genere.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Mario is Missing**
Casa	**The Software Toolworks**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**Password**
Livelli di difficoltà	**1**

EDUCATIONAL

SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ○○○○○ P

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

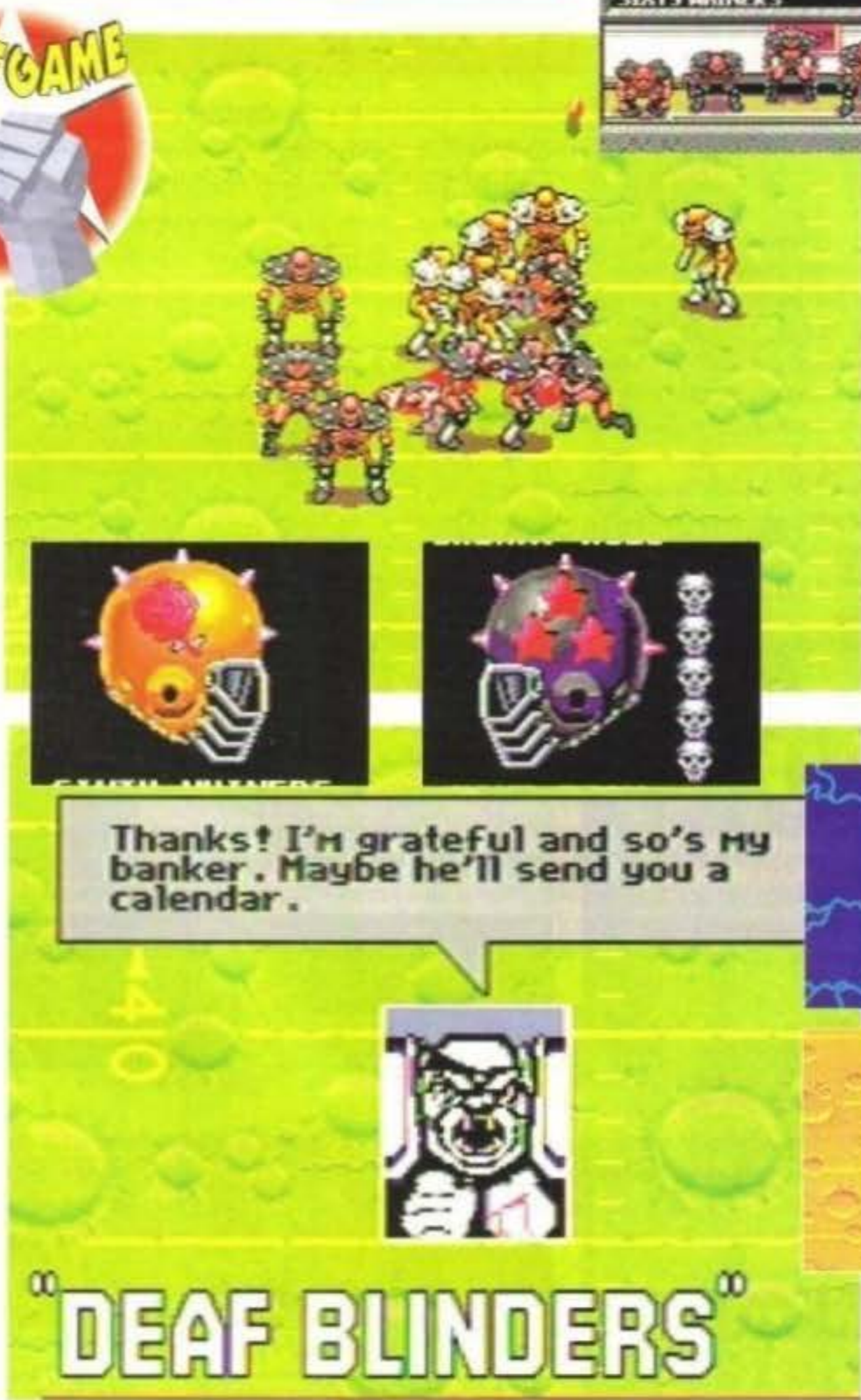
Sangue, violenza, sopraffazione: gente smembrata viva o massacrata senza pietà. No, non è il verbale dell'ultima assemblea dei recensori di Game Power, è soltanto il resoconto di una tranquilla partita amichevole a *Mutant League Football*, l'ultimo attesissimo gioco sportivo della Electronic Arts!

I Galaxy Aces in due diverse fasi di gioco: in panchina ad ascoltare pazientemente i paterni consigli dell'allenatore, e sul campo a massacr.., ehm, a dissuadere la difesa avversaria.
Lo schema Run'n'Kill (corri e uccidi) solitamente si dimostra efficace anche contro le difese più agguerrite. Peccato che i Sixty Whiners siano gia morti da tempo: i "sessanta piagnucoloni sono infatti una squadra di scheletri artritici.

Tutti quelli che, come me, amano i giochi da tavolo, ricorderanno certamente l'uscita (qualche anno fa) di un bizzarro gioco ispirato al football americano, intitolato "Blood Bowl". Sostanzialmente si trattava di una simulazione di una partita di football giocata su un campo di polistirolo espanso tra due squadre di mostri ferocissimi.

Tuttavia la cosa che divertiva di più era la possibilità di commettere le scorrettezze più terribili e malvagie, senza incorrere per questo in alcuna penalità. Spesso, anzi, una vigliaccata come staccare la gamba del quarterback avversario si traduceva in un grande vantaggio sul piano del gioco, anche se attirava la reazione vendicativa dei suoi compagni inferociti.

Come potete certo immaginare, il livello di violenza in quegli incontri era tale da far sembrare il Rollerball un innocuo passatempo da timide educande. Da allora ho sempre sognato di poter rivivere un giorno le stesse emozioni provate in quei momenti sullo schermo di un videogioco.

Oggi il mio sogno è diventato realtà: *Mutant League Football*, infatti, offre la stessa ultraviolenza di "Blood Bowl" con in più la frenesia dell'azione in tempo reale che solo un videogioco può dare. La struttura di *Mutant League Football* è simile a quella di *John Madden Football*: prima di ogni azione bisogna scegliere lo schema offensivo o difensivo ritenuto più adatto ed eseguirlo poi materialmente sul campo. Gli schemi selezionabili (sono più di 50) comprendono oltre a quelli classici (Shot gun, difesa a zona, mar-

Sopra: quella poltiglia sanguinolenta era una volta un arbitro. Speriamo che il prossimo duri di più. I famigliari sono già stati avvisati.

http://www.oldgamesitalia.net/

catura stretta a uomo, ecc.) gli schemi speciali: la formazione spaccaossa, lo schema "corri e uccidi", la difesa "morte certa" o il micidiale "Blitzkrieg" finalizzato all'eliminazione fisica del quarterback prima che questi possa passare la palla, e così via in un crescendo di formazioni sempre più malvagie e letali.
Oltre a questo, ogni squadra dispone di una serie di azioni speciali di cui si può avvalere un sola volta per tempo (per la descrizione vedi il box sotto). Le squadre selezionabili (16 in tutto) appartengono a 2 divisioni diverse denominate rispettivamente "Toxic Conference" e "Maniac Conference" più 3 squadre di all-star players: i "Toxic All-Pros", i "Maniac All-Stars" e i temibili "Galaxy Aces", una squadra formata dai migliori professionisti di tutta la Lega. Meritano una nota anche gli stadi in cui si svolgono gli incontri: si va dai laghi di metano ghiacciato su qualche sperduto pianetucolo ai confini del Sistema Solare, ai cimiteri

Il moviolone consente di visualizzare con precisione dove sono andati a finire i pezzi dei giocatori spappolati: questo permetterà di risparmiare il solito casino per il riconoscimento delle salme.

L'IMPORTANTE È VINCERE NON PARTECIPARE

Ogni squadra di Mutant League Football dispone di 3 azioni speciali per l'attacco e altrettante per la difesa (piuttosto cruente o comunque particolarmente sleali), ognuna delle quali può essere utilizzata una sola volta per tempo (fatta eccezione per "kill ref": potete massacrare quanti arbitri volete!), eccovele in dettaglio:

ATTACCO:
PASS BLAST: il Quarterback ottiene 5 bombe al tritolo da lanciare agli avversari.
BOMB: il quarterback lancia una bomba fatta a forma di palla, il ricevitore finge di mancarla e la lascia intercettare ai difensori e... KA-BLAM!
RUN BLAST: come pass blast ma stavolta è il runningback ad avere le 5 bombe.
RUMBLE FUMBLE: praticamente una variante di bomb.
ROCKET PACK: il quarterback dispone di un jet pack (una specie di zaino a razzo) che gli imprime una velocità supersonica per qualche secondo.
SUPER SPEED: chiunque porti palla ottiene una super velocità per alcuni secondi.
SUPER STRENGHT: chiunque porti palla ottiene una super forza per alcuni secondi che gli permette di superare i difensori più ostici.
INVISIBILITY: chi riceve la palla dal quarterback diventa momentaneamente invisibile divenendo virtualmente immune ai placcaggi.
SKUNK: l'equivalente fisiologico della guerra chimica. Il quarterback dà sfogo alla propria flatulenza per 5 volte in direzione dei propri avversari stordendoli!
CONFUSION: inverte il movimento dei difensori avversari facendoli, ad esempio, scappare dal quarterback invece che avvicinarsi per placcarlo.
BRIBE REF: comprare l'arbitro è sempre vantaggioso. Il direttore di gara fischierà, nel corso della gara, 3 punizioni fasulle contro gli avversari in modo da favorirvi al massimo. I tipi di falli fischiati sono completamente assurdi: si può essere puniti per aver un numero di scarpe non regolamentare, oppure per aver vomitato o insanguinato il campo di gioco o perfino per aver attraversato la strada distrattamente e così via.
KILL REF: questa è l'unica azione di cui si può fare uso illimitato ed è l'unica a disposizione di tutte le squadre. Uccidere l'arbitro comporta sempre una penalità di 5 yard (anche se l'arbitro riesce a scampare all'agguato) tuttavia può rivelarsi una scelta conveniente se ci si accorge che il fischietto è stato comprato dalla squadra avversaria.

DIFESA:
QB SMASH: uccidere il quarterback avversario durante un'azione comporta una penalità di 5 yards ma indebolisce in maniera cruciale l'attacco nemico.
ELECTROCUTE: un difensore si carica di elettricità statica, se riesce a toccare il portatore di palla lo arrostisce senza per questo subire alcuna penalizzazione.
BLACKOUT: in pratica impedisce qualunque passaggio agli avversari mettendoli completamente in crisi.
GHOSTS: non appena comincia un'azione l'intera difesa diventa completamente invisibile gettando nel panico più totale la squadra avversaria.
SUPER SPEED, SUPER STRENGHT, CONFUSION, BRIBE REF, KILL REF: l'effetto di queste azioni è sostanzialmente identico al loro equivalente offensivo.

Il quarterback avversario ha avuto un cordiale e sportivo scambio di vedute con il nostro linebacker.

http://www.oldgamesitalia.net/

UNA TRIBÙ CHE BALLA

5 sono le razze ammesse a prendere parte a un incontro di *Mutant League Football* e precisamente:

TROLL: I Troll sono grossi, massicci e incredibilmente stupidi. Sono lenti ma possono dare del filo da torcere anche alle difese più aggressive. La loro stazza ne fa anche degli eccellenti difensori.

ROBOT: Agili ma fragili, così si possono sinteticamente definire i robot. La grande velocità fa di loro degli ottimi corridori e la loro mente analitica li rende precisissimi nei passaggi, ma bastano pochi colpi per ridurli a un ammasso di ferraglia.

ALIENI: Veloci e irrequieti, gli alieni sono gli attaccanti migliori grazie alla loro caratteristica andatura a rullo compressore. Sono anche dei perfetti ricevitori, essendo in grado di compiere dei salti altissimi grazie ai quali riescono a catturare anche i tiri più imprendibili.

SCHELETRI: Secondi solo ai robot per velocità, gli scheletri sono i giocatori più scorretti e pericolosi. Non temono di subire dei colpi pesanti perché tanto sono già morti.

SUPER-UMANI: Gli ultimi discendenti della razza umana. I super-umani possono variare anche di molto le proprie caratteristiche fisiche, tuttavia hanno in genere una buona resistenza ed è raro che siano inferiori alla media per quanto riguarda le altre.

Durante un fumble potrà capitarvi di perdere oltre che la palla un braccio e la maggior parte dei molari superiori sigh sigh...

alieni contaminati da radiazioni, ecc. È interessante notare che se si sceglie di partecipare all'intero campionato, o anche soltanto ai Play-off, piuttosto che a una singola partita, si debba fare attenzione a non perdere troppi giocatori nei singoli incontri, i giocatori morti, infatti, non possono essere più recuperati e devono essere sostituiti, le riserve però non sono infinite e se non si sta attenti si rischia di essere esclusi dal campionato per mancanza di di giocatori.

Concludiamo con un'anticipazione: *Mutant League Football* è soltanto il primo di una serie di titoli pseudo-sportivi; è già in fase di sviluppo il secondo gioco intitolato *Mutant League Hockey* che dovrebbe uscire nei primi mesi del '94. Non perdetevi i prossimi numeri di Game Power se volete saperne di più!

•Vordak

Dopo un touch-down i Galaxy Aces festeggiano simpaticamente palleggiando con la testa del Runningback avversario. Sono proprio dei giocherelloni...

COMMENTO

Entusiasmante, semplicemente entusiasmante. *Mutant League Football* rappresenta infatti una miscela magistrale di tutti quegli elementi che fanno di un videogioco un buon videogioco: un'ottima grafica, un sonoro eccellente, una giocabilità impeccabile e una grande longevità. Il gioco è pieno zeppo di opzioni che consentono di settare il gioco secondo i propri gusti. Ogni particolare è stato curato con attenzione e contribuisce a dare a *M. L. F.* una patina di grottesco realismo. L'azione è cruentissima ma una speciale opzione consente di regolare il livello di violenza a proprio piacere. Il tutto, poi, è stato sapientemente condito con dell'ottimo humor nero che ben si adatta a ogni situazione (esilarante la possibilità di lanciare della dinamite sulla banda locale nel corso dell'intervallo). Un acquisto obbligato per tutti i possessori del Megadrive, specie per quelli più cattivi!

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Mutant League Football**
Casa	**Electronic Arts**
Distribuzione	**Giochi Preziosi**
N°Giocatori	**1-2**
Continua?	**Password**
Livelli di difficoltà	**5**

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ○●○○○○ P

GOLDEN AXE III

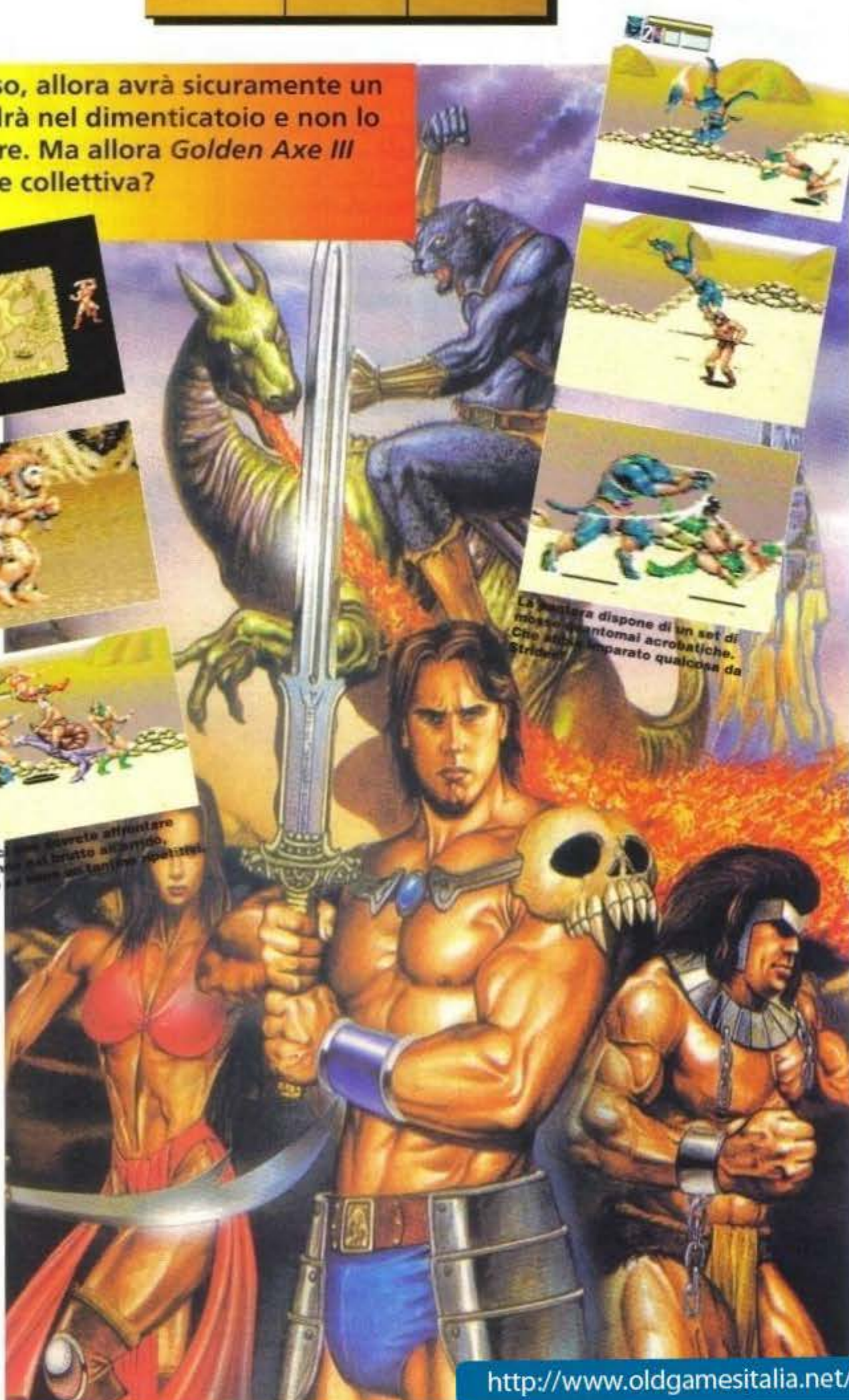
Se un gioco ha successo, allora avrà sicuramente un seguito, altrimenti cadrà nel dimenticatoio e non lo sentiremo più nominare. Ma allora *Golden Axe III* cos'è? Un'allucinazione collettiva?

La pantera dispone di un set di mosse [illegible]ntomal acrobatiche. Che abbia imparato qualcosa da Strider?

I nemici [illegible] dovrete affrontare andranno dal brutto all'orrido, anche [illegible]

Effettivamente i precedenti capitoli di questa saga targata Sega erano un po' scadenti e, se dobbiamo essere obiettivi, neanche la versione da sala del primo episodio era quel popò di gioco. Comunque, incredibile ma vero, con questo ennesimo picchia picchia, la serie di *Golden Axe* raggiunge finalmente un livello accettabile, alla pari dei suoi colleghi. La storia è, in fin dei conti, la solita zuppa di cipolle: il principe delle tenebre si è impadronito della Golden Axe, una potentissima arma dai grandi poteri, la quale può assicurare il dominio assoluto sulla Terra a chi la possiede. Toccherà, naturalmente, al giocatore sventare questa minaccia, eliminando il cattivo e recuperando la magica arma. La prima differenza, che salta subito all'occhio del giocatore, procurandogli una parziale cecità, è che i personaggi disponibili, dai tre precedenti sono diventati quattro; oltre al barbaro e all'amazzone presenti già nei precedenti capitoli, sono stati aggiunti due loschi individui, nella

UNA MANO LAVA L'ALTRA...

Come, penso, avrete capito dal titolo di questo box, i personaggi sono in grado di aiutarsi e di eseguire, così, mosse micidiali. Il gigante può lanciare il barbaro in modo che questo colpisca i nemici con un terribile calcio volante, oppure la ragazza che lancia in aria la pantera, la quale esegue un micidiale calcio rovesciato, e via dicendo. Il bello, è che questa "collaborazione" non si limita alle mosse, ma anche alla magia, che può essere combinata ottenendo effetti ancora più spettacolari e devastanti (per i nemici ovviamente).

I paesaggi del gioco sono alquanto ripetitivi e presentano una grafica assolutamente inferiore alle capacità della console 16 bit della Sega.

La foresta non è proprio rigogliosa ma del resto G A III è un picchiaduro e un gioco ecologico.

fattispecie un gigante puzzolente e una pantera dalle sembianze umane, capace di affettare un uomo come una mortadella grazie ai suoi affilatissimi artigli. Questi signori sono in grado di eseguire una moltitudine di mosse e di eseguire una svariata serie di magie più o meno potenti che, però, sono molto molto limitate per quanto riguarda la loro possibilità di utilizzo. Si esauriscono, infatti, dopo una o due volte che il giocatore le sfrutta. Questo, però, non è un grosso problema: ogni tanto fanno la loro comparsa sullo schermo alcuni folletti colorati che, se bastonati come si deve, lasciano cadere cibo e fiaschette in grado di restituire l'energia vitale e la potenza magica del giocatore. La grafica non è certo quello che si può definire un capolavoro artistico; i personaggi sono molto curati ma i fondali sono decisamente squallidi. Scadente anche il sonoro, con un'unica musica durante i titoli e qualche stridulo effetto. Per fortuna la giocabilità è a livelli accettabili, grazie ai quattro personaggi diversi, all'elevato numero di mosse realizzabili ma soprattutto alla notevole area di gioco e alla possibilità di giocare in due contemporaneamente. Se devo dire la verità, l'ho trovato fin troppo simile al fantastico *Street of Rage II* e, anche se *Golden Axe III* non raggiunge tali livelli tecnici, vi assicuro che vi terrà occupati per un bel po di tempo.

• ***Bio Massa***

I BUTTAFUORI

Sono quattro, brutti e, soprattutto, cattivissimi. Ognuno ha caratteristiche diverse e mosse particolari (ma va? Non ci credo...)

IL BARBARO: Questo personaggio, prima di diventare come lo conosciamo tutti, svolgeva la professione di bidello di una scuola, dove ha imparato l'arte del combattimento a furia di difendersi dagli attacchi scatenati della più devastante forza della natura: gli scolari. Grazie alla magia è in grado di controllare la forza dell'acqua mentre con la spada può lanciare potenti fiammate contro i nemici.

L'AMAZZONE: Sembra incredibile ma, a differenza di tutti i precedenti videogiochi dove l'eventuale protagonista è sempre bellissima e sensuale, in *Golden Axe III* la componente femminile risulta essere un vero cesso, tutta muscoli e sguardo arcigno. Il suo potere le permette di controllare il fuoco e la sua scimitarra-boomerang non risparmia nessuno.

IL GIGANTE: Questo losco personaggio ha un vero caratteraccio, motivo per cui è stato tenuto in catene per molti anni. La sua vera arma non è la forza, ma l'odore accumulato durante la prigionia in quanto non poteva mai lavarsi, odore che il nostro amico è in grado di lanciare contro i nemici sotto forma di piccoli tornadi dagli effetti devastanti. Inoltre, sempre grazie alla magia, è in grado di controllare la forza della terra.

LA PANTERA: Questo felino è un fan sfegatato di Guile, da cui ha imparato il micidiale Flash Kick che utilizza spesso per sconfiggere gli avversari più ostici. La sua forza risiede anche nel suo potere di controllare l'aria che gli permette di evocare fittissimi nebbioni e temporali direttamente dalla periferia di Milano. Inoltre è in grado di lanciarsi contro i nemici con una mossa spettacolare, potentissima e, sopratutto, imparabile.

COMMENTO

Golden Axe III è il migliore dei tre capitoli ed è sicuramente all'altezza dei vari scassafaccia usciti ultimamente. Purtroppo, però, a parte qualche spunto, questo non offre nulla di eccezionalmente nuovo, fattore che, insieme alla scadente qualità tecnica, lo porta a essere surclassato da titoli che, magari sono altrettanto giocabili, ma sicuramente sono più gradevoli da vedere e sentire. Se siete degli appassionati del genere allora fateci un pensierino, ma se siete tra coloro che non hanno molti soldi da spendere, allora opterei per qualcosa di migliore come per esempio *Streets of Rage II*.

Titolo	**Golden Axe III**
Casa	**Sega**
Distribuzione	**Giochi Preziosi**
N°Giocatori	**2**
Continua?	**Sì**
Livelli di difficoltà	**2**

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO

Muove il personaggio. Premetelo due volte per correre.

Salta

Usa la magia

Pugni, calci, spadata, ecc.

AGIRE & PENSARE

A ○●○○○ P

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO
02 - 33000036 (5 linee)

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. SI SERVONO ANCHE RIVENDITORI QUALIFICATI.

OFFERTE del MESE

Titolo		Prezzo
007 JAMES BOND (USA)	L.	69.000
ALIEN STORM	L.	49.000
ALTERED BEAST	L.	39.000
AQUATIC GAMES	L.	59.000
ARCH RIVALS (BASKET)	L.	59.000
BACK TO THE FUTURE	L.	69.000
BATMAN	L.	59.000
BATTLE GOLFER (GOLF)	L.	39.000
BATTLE MANIA	L.	39.000
BLOCK OUT	L.	29.000
BONANZA BROS	L.	49.000
BUCK ROGERS	L.	59.000
CASTLE OF ILLUSION	L.	59.000
CENTURION	L.	69.000
CERNOBYL	L.	39.000
CHAMPIONSHIP PRO AM	L.	69.000
COLOMUS	L.	49.000
CRACK DOWN	L.	29.000
CRING	L.	49.000
CURSE	L.	49.000
CYBERBALL	L.	49.000
CYBORG JUSTICE	L.	69.000
DHANA	L.	39.000
DARIUS II	L.	49.000
DARK CASTLE	L.	69.000
DARWIN 4091	L.	29.000
DICK TRACY	L.	59.000
DRAGONS FURY	L.	69.000
EA HOCKEY	L.	49.000
EL VIENTO	L.	59.000
ESWAT	L.	49.000
F-Z AXIS	L.	39.000
F1 GRAND PRIX	L.	69.000
FAERY TALE	L.	59.000
FANTASIA	L.	59.000
FATAL LABTRINTH	L.	69.000
FATAL REWIND	L.	49.000
G-LOC	L.	59.000
GALAXI FORCE II	L.	49.000
GOLDEN AXE	L.	49.000
GOLDEN AXE II	L.	69.000
GOODS	L.	59.000
GRANADA	L.	39.000
GREENDOG	L.	59.000
HEAVY UNITTT	L.	39.000
HELLFIRE	L.	39.000
HOME ALONE	L.	89.000
IMMORTAL	L.	69.000
JAMES POND II	L.	49.000
JEWEL MASTER	L.	39.000
JOE MONTANAII	L.	59.000
JOHN MADDEN FOOTBALL	L.	49.000
JORDAN VS BIRD	L.	69.000
KID CHAMALEON	L.	49.000
KING BOUNTTY	L.	49.000
LEYNOS	L.	29.000
MARIO LEMIEUX HOCKEY	L.	69.000
MARVEL LAND	L.	69.000
MEGAPANEL	L.	49.000
MERCS	L.	39.000
MERCS II	L.	39.000
MIDNIGHTT RESISTANCE	L.	49.000
MS. PACMAN	L.	59.000
MYSTIC DEFENDER	L.	59.000
OUT RUN	L.	69.000
PAPERBOY	L.	69.000
PHELIOS	L.	39.000
QIX	L.	69.000
RAIDEN TRAD	L.	39.000
RAINBOW ISLAND	L.	69.000
RAMBO III	L.	58.000
RENT A HERO	L.	29.000
REVENGE OF SHINOBI	L.	59.000
ROAD RUSH	L.	49.000
ROGER C. BASEBALL	L.	69.000
SAINT SWORD	L.	39.000
SD VARIS	L.	39.000
SHADOW DANCER	L.	59.000
SHADOW THE BEAST	L.	59.000
SLIME WORLD	L.	69.000
SOL-FEACE	L.	69.000
SONIC	L.	39.000
SONIC II	L.	69.000
SPACE COMOLA	L.	59.000
SPIDER MAN	L.	49.000
SPLATTER HOUSE II	L.	69.000
STEEL EMPIRE	L.	39.000
STORMLORD	L.	39.000
STREET OF RAGE	L.	69.000
STREET SMART	L.	69.000
SUPER AIR WOLF	L.	69.000
SUPER FANTASY ZONE	L.	69.000
SUPER HANG-ON	L.	69.000
SUPER L. BASEBALL	L.	49.000
SUPER MONACO GP	L.	49.000
SUPER REAL BASKET	L.	49.000
SUPER SHINOBI	L.	59.000
SUPER SMASH TV	L.	49.000
SUPER THUNDERBLADE	L.	59.000
SWORD OF SODAN	L.	39.000
SWORD OF VERMILION	L.	39.000
TALE SPIN	L.	69.000
TASK FORCE HARRIER	L.	49.000
TECNOCOP	L.	69.000
TERMINATOR	L.	69.000
TETRIS	L.	49.000
TIGER	L.	29.000
TOM JAM E EARL	L.	29.000
TORA TTORA TTORA	L.	39.000
TRASIA	L.	49.000
TRUXTON	L.	49.000
TURBO OUTRUN	L.	59.000
TURRICAN	L.	49.000
TWIN HAWK	L.	59.000
TWINKY TALE	L.	49.000
UNDEADLINE	L.	29.000
VALIS III	L.	69.000
VERITEX	L.	39.000
VOLFIELD	L.	29.000
WORP SPEED	L.	69.000
WHIP RUSH	L.	39.000
WONDERBOY III	L.	39.000
WONDERBOY V	L.	39.000
WORDNER	L.	29.000
WRESTLE WRESTLER	L.	49.000
XRD	L.	39.000
ZERO WING	L.	39.000

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

Titolo		Prezzo
ABRAMS BATTLE TANK	L.	99.000
AEROBIZ (SIMUL. VOLO)	L.	149.000
AFTER BURNER II	L.	79.000
AGASSI TENNIS	L.	99.000
AIRBUSTER	L.	99.000
ALIEN 3	L.	89.000
ALISIA DRAGON	L.	89.000
ALISIA DRAGON (JAP)	L.	79.000
AMAZING TENNIS	L.	119.000
AMERICAN GLADIATOR	L.	129.000
ANOTHER WORLD	L.	119.000
AQUATIC GAMES	L.	59.000
ARCH RIVALS (BASKET)	L.	59.000
BACK TO THE FUTURE	L.	69.000
BATMAN	L.	59.000
BATMAN RETURN	L.	99.000
BATTLETOADS	L.	99.000
BLASTER MASTER 2	L.	119.000
BUBSY	L.	119.000
BULLS VS BLAZER	L.	119.000
CADASH	L.	89.000
CALIFORNIA GAMES	L.	79.000
CAPITAN AMERICA	L.	99.000
CHAMPIONSHIP BOWLING	L.	99.000
CHESTER CHEETAH (TAZMAN.2)	L.	119.000
CHIKI CHIKI BOYS	L.	79.000
CHUCK ROCK	L.	89.000
COOL SPOT	L.	119.000
CRUE BALL (FLIPPER)	L.	99.000
CYBERCOOP	L.	89.000
DEADLY MOVES (USA) POWER ATHELTH	L.	129.000
DEATH DUEL	L.	119.000
DESERT STRIKE	L.	89.000
DOUBLE DRAGON 3	L.	99.000
ECCO THE DOLPHIN	L.	89.000
ELEMENTAR MASTER	L.	99.000
EUROPEAN CLUB SOCCER	L.	119.000
EVANDER HOLYFIELD'S BOX.	L.	69.000
EX-MUTANT	L.	89.000
EX-RANZA	L.	99.000
F-22 INTERCEPTOR	L.	89.000
FATAL FURY	L.	129.000
FIGHTING MASTER	L.	79.000
FLASHBACK	L.	139.000
GADGET TWINS	L.	119.000
GALAXY FORCE II (SCART)	L.	69.000
GEMFIRE	L.	99.000
GALAHAD	L.	99.000
GEMFIRE	L.	119.000
GEORGE FOREMAN BOXING (USA)	L.	99.000
GLOBAL GLADIATORS	L.	89.000
GOLDEN AXE III	L.	119.000
GREAT WALDO (USA)	L.	89.000
HARDBALL 3	L.	99.000
HIT THE ICE	L.	99.000
HUMAN	L.	119.000
INDIANA JONES	L.	99.000
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	L.	99.000
JEOPARDY	L.	119.000
JUNGLE STRIKE	L.	119.000
KICK BOXING	L.	119.000
KING OF THE MONSTER	L.	119.000
KING SALMON-FISHING GAME-(USA)	L.	119.000
KO BOXING	L.	79.000
LAKERS VS CELTIC	L.	79.000
LEADERBOARD GOLF	L.	99.000
LHX ATTACK CHOPPER	L.	99.000
LIGTHENING FORCE	L.	69.000
LITTLE MERMAID-LA SIRENETTA	L.	89.000
LOTUS TURBO CHALLENGER	L.	99.000
M. ALI BOXING '93	L.	119.000
MARBLE MADNESS	L.	79.000
MAZINGA ROBOT-MAGIC SAGA	L.	99.000
MEGALOMANIA	L.	119.000
MICRO MACHINE	L.	99.000
MONOPOLI	L.	99.000
MOONWALKER	L.	79.000
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	L.	119.000
NBA ALLSTAR CHALLENGE-BASKET	L.	99.000
NHLPA HOCKEY'93	L.	119.000
OUT OF THIS WORLD	L.	119.000
OUTRUN 2091-AUTO	L.	99.000
PAPER BOY	L.	79.000
PGA TOURNAMENT GOLF 2	L.	119.000
PHANTASY STAR II	L.	69.000
PHANTASY STAR III	L.	119.000
PIGSKIN FOOTBALL	L.	119.000
POPOLOUS	L.	69.000
POWER ATHETE	L.	119.000
POWER MONGER	L.	99.000
PREDATOR	L.	79.000
PREDATOR II	L.	79.000
PRO QUARTERBACK	L.	119.000
PRO STRIKE INTERF. 4 PLAYER	L.	79.000
PRO STRIKER	L.	119.000
RAMPART	L.	99.000
RASTAN SAGA II	L.	39.000
RBI '93 BASEBALL	L.	99.000
RISKI WOOD	L.	99.000
ROAD RUSH II	L.	99.000
ROROLLING THUNDER II	L.	39.000
ROLO THE RESCUE (USA)	L.	119.000
SENNA-SUPER MONACO GP II	L.	89.000
SHADOW OF THE BEAST II	L.	99.000
SHIKINJO - SHANGAI	L.	79.000
SHINING IN THE DARKNESS (USA)	L.	99.000
SHINOBI II	L.	99.000
SIDE POCKET - BIGLIARDO	L.	99.000
SIMPSON	L.	89.000
SLAUGHT SPORT	L.	89.000
SLOT MACHINE-PUYO PUYO	L.	119.000
SNOW BROSS	L.	119.000
SPEEDBALL 2	L.	49.000
SPLATTER HOUSE 2	L.	69.000
SPLATTER HOUSE 3	L.	119.000
STARFLIGHT (USA)	L.	89.000
STEEL TALOONS (USA)	L.	99.000
STREET OF RAGE 2	L.	99.000
STRIDER II	L.	99.000
SUB ATTACK	L.	99.000
SUMMER CHALLENGER	L.	99.000
SUNSET RIDER	L.	99.000
SUPER CHASE HQ	L.	79.000
SUPER HIGH IMPACT	L.	89.000
SUPER KICK-OFF	L.	119.000
SUPER WWF WRESTLINGMANIA	L.	89.000
SUPERMAN	L.	99.000
TAZMANIA	L.	89.000
TEAM USA BASKETBALL	L.	99.000
TENNIS GRAND SLAM	L.	89.000
TERMINATOR 2	L.	99.000
THE LEGEND OF FANTASM SOLD.	L.	49.000
THUNDERFORCE III	L.	79.000
THUNDERFORCE IV -SCART	L.	99.000
THUNDERFORCE IV (PAL)	L.	119.000
TINY TOONS (CARTOON)	L.	119.000
TOP PRO GOLF	L.	99.000
TOYS	L.	199.000
TOURNAMENT GOLF	L.	79.000
TURTLES	L.	99.000
TWIN COBRA	L.	879.000
TYRANTS	L.	89.000
UNCHARTED WAERS	L.	99.000
UNIVERSAL SOLDIER	L.	89.000
WINGS OF WAR (USA)	L.	79.000
WINTER CHALLENGE (USA)	L.	99.000
WORLD CUP SOCCER	L.	49.000
WORLD CUP SOCCER '93	L.	99.000
WORLD OF ILLUSION	L.	89.000
WORLD TROPHY SOCCER	L.	89.000
X-MAN-SOLO GENESIS	L.	119.000

NOVITÀ

• ADDAM FAMILY • BOB • BRAM STOKER'S DRACULA • BUBSY • CHAMPION LEAGUE SOCCER • CHI CHI'S PRO CHALLENGE • DAVIS CUP TENNIS • DINOSAURS FOR HIRE • F-15 STRIKE EAGLE • HOOK • JURASSIC PARK • LANDSTALKER • MIG-29 FULCRUM • **MORTAL COMBAT L.129.000** • P.T.O. • PIRATES GOLD • RANGER X • ROBOCOP 3 • SIMPSON NIGHTMARE • SOCCERER'S KINGDOM • SPIDERMAN/X-MAN • **STREETFIGHTER CHAMP. ED.** • STRIDER RETURN • T2 JUDGEMENT DAY • THE YOUNG INDIANA JONES • WAYNES WORLD • WWF ROYAL ROYAL RUMBLE • WRATH OF THE GODS • ZOMBIE ATE MY NEIGHBOR

Professional Control Pad

MAGIC ADAPTOR

FINALMENTE IL "MAGIC ADAPTOR" CHE CONSENTE DI UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI FINO AD OGGI FUNZIONANTI SOLO SULLA VERSIONE AMERICANA GENESIS.

L. 39.000

STREETFIGHTER & MORTAL COMBAT **DISPONIBOLI!!!**

ACQUISTA 3 CARTUCCE A SCELTA, AVRAI UNO SCONTO EXTRA DEL 10%.

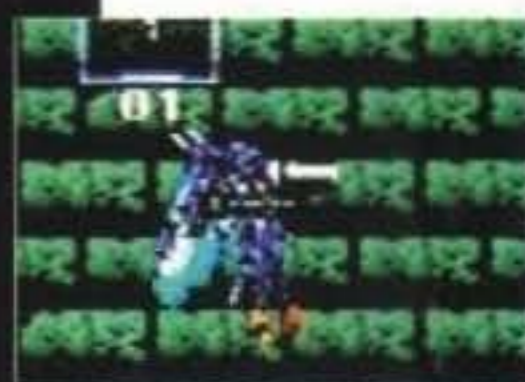
MEGADRIVE 2 L. 242.000

PERMUTIAMO LE TUE VECCHIE CASSETTE USATE. PASSA IN NEGOZIO!

http://www.oldgamesitalia.net/

EX RANZA

Dopo il megapicchiaduro dedicato al grande e indimenticabile Mazinga di Go Nagai, arriva un altro titolone dedicato ai mecha giapponesi. Stavolta, però, si tratta di uno sparatutto.

Due parole veloci riguardo la trama del gioco: la terra è sotto l'ennesima minaccia interplanetaria e l'ultima speranza di salvezza è riposta nel potentissimo EX-Ranza, un robot ultra tecnologico in grado di utilizzare un numero impressionante di armi diverse. Naturalmente toccherà a voi l'onore di pilotare questo mostro e rischiare la vita per riportare la pace sul mondo intero.
La struttura del gioco è quella tipica di uno sparatutto a scorrimento orizzontale ma con qualche sostanziale differenza. Innanzi tutto è bene far notare che l'unità EX-Ranza è formata da due moduli da combattimento diversi, che si possono unire e separare a seconda delle esigenze. Il primo modulo è il classico robottone alla Gundam, armato di tutto punto, in grado di volare per brevi periodi, eccetera, eccetera. Il secondo è un veicolo terrestre,

(sopra) Prima di ogni missione potrete gustarvi spassosissime animazioni tridimensionali che vi spiegheranno l'obiettivo della missione!

Forza siamo quasi arrivati alla fine del primo livello...! Voltati EX e fai vedere ai cattivoni di cosa sei capace!

MA ALLORA SEI UN RANZA!

Le armi che potete trovare in EX-Ranza non sono molte ma tutte di una potenza radicale distruttiva, comparabile solo a quella di un hamburger farcito nel vostro stomaco.

SBRODOLA-FIAMME: Molto potente. Ciuccia un sacco di energia, quindi usatela con parsimonia.

MULTI BOMBA ROTOLANTE: Anche questa molto potente ma dalle scarse possibilità per quanto riguarda il suo impiego pratico. Questo dispositivo rotola per terra provocando una serie di potenti esplosioni.

USELIN DE LA COMMARE: Questa specie di uccello, in teoria, dovrebbe agire come un missile a ricerca calorica. Peccato che sia poco potente.

SCOSSA ELETTRICA: Particolarmente utile per i "pezzi grossi", quest'arma spara un potente raggio elettrico che, una volta agganciato un nemico, non lo molla più fino a quando non lo elimina definitivamente (*Truxton* rulez!).

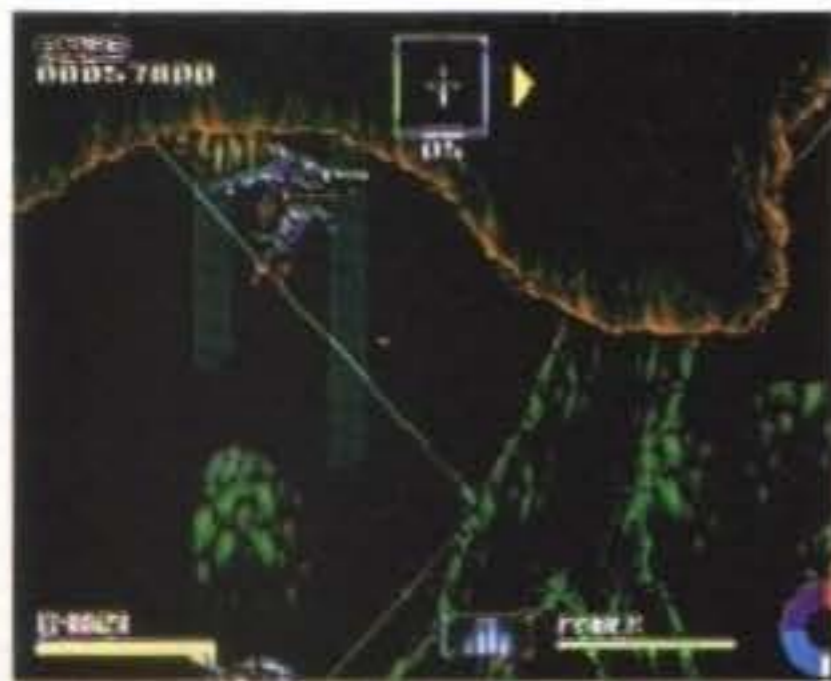
MULTI PALLA DI FUOCO: Quest'arma è molto potente e devastante peccato che succhi più di Random quando va in birreria.

http://www.oldgamesitalia.net/

Yo! Eccoci arrivati al mostro di fine livello. Le sue dimensioni sono a dir poco esagerate! Mandiamo la nostra moto in avanscoperta...!

Adesso che gli abbiamo segato le gambe potrebbe sembrare più facile sconfiggerlo ma la verità è tutt'altra.

anch'esso armato, in grado di spostarsi molto velocemente, anche in zone molto accidentate (certo che un mezzo del genere farebbe molto comodo nel traffico cittadino, vero Apecar?).
Domanda: come diavolo si fa a comandare uno e l'altro quando i due sono separati? Il problema per fortuna non esiste infatti, quando i due "pezzi" sono divisi, il modulo terrestre diventa praticamente invulnerabile e, soprattutto, indipendente, seguendo il robot ovunque egli vada. Quest'ultimo, invece, quando è separato dalla sua dolce metà, è in grado di volare ma solo per brevi periodi in quanto il propulsore è soggetto a frequenti (e scomodi) surriscaldamenti. Un'altra caratteristica del robot è la possibilità di utilizzare, oltre al fucile laser, parecchie armi extra, tutte molto potenti e devastanti ma limitate per quanto riguarda il loro utilizzo, poiché si esauriscono molto velocemente.
Per ricaricarle occorre posizionarsi sotto fonti energetiche tipo raggi solari o fasci di energia. Inoltre è possibile cambiare arma in ogni momento semplicemente ricongiungendosi al modulo terrestre. Attenzione però, poiché quando i due moduli sono uniti non è possibile usufruire delle armi aggiuntive; in compenso il fucile si trasforma in un micidiale cannone laser a puntamento automatico, utilissimo in situazioni particolarmente "affollate". Lo scontro con un nemico, o uno dei suoi proiettili, comporta una diminuzione dell'energia degli scudi, energia che potrà essere recuperata solo nelle apposite postazioni disseminate lungo i livelli. Da notare che l'energia del robot e del veicolo terrestre sono differenti, nel senso che se siete nei guai con il primo potete aggan-

Oyo!! Siamo un po' scarsi d'energia. Fermiamoci a far un po' di benza...! Il pieno per favore!

Il nostro Ranza fa un po' di speleologia! Con tutti i pericoli che troveremo in queste caverne conviene stare molto attenti!!!

Ma che bella accoglienza... Vi sembra il modo di trattare un ospite! Mo' v'insegno io la buona educazione!

Le sezioni sotterranee sono realizzate con colori molto adatti che riescono a trasmettere un senso di claustrofobia.

ciarvi al secondo (che nel frattempo non ha subito danni) e cercare una postazione di ricarica nella speranza di trovarne una il più in fretta possibile. Questo, però, non vuol dire che se terminate l'energia di uno dei due moduli potete continuare con l'altro, infatti l'eventuale eliminazione di uno dei due, comporterà la distruzione automatica dell'altro, in qualunque momento o zona si trovi, quindi state all'occhio.

Per quanto riguarda l'organizzazione dei livelli non c'è molto da dire: all'inizio di ognuno vi verranno mostrati in una sequenza 3D l'obiettivo da distruggere e alcuni suggerimenti su come affrontare i nemici lungo le varie sezioni. Inutile dire che alla fine dovrete blastare il solito guardiano.

EX-Ranza sul Megadrive è impressionante.

La grafica è stata realizzata in maniera superba, soprattutto per quanto riguarda la fluidità dell'animazione dello sprite principale, per non parlare dei guardiani di fine livello, tutti disegnati molto accuratamente e di dimensioni a dir poco enormi; il primo occupa addirittura più della metà dello schermo. Il sonoro è, tutto sommato, convincente, con qualche buon effetto e delle frenetiche colonne sonore mentre, parlando di difficoltà, ci sono due soli livelli: il NORMAL, che vi permetterà di terminare il gioco in una giornata o poco più; l'HARD, che vi terrà incollati al joypad per un po di tempo.

Per il Mega Drive si sono visti molti sparatutto ma Ex Ranza può vantare una grafica superiore alla maggior parte di essi.

Un'ultimissima cosa: *EX-Ranza* è forse il primo titolo per Megadrive a usufruire pienamente del famigerato Joypad a sei tasti, ma se volete saperne di più leggetevi il box sottocontrollo (Evviva! Finalmente serve a qualcosa!)...

•Bio Massa

si ringrazia newel - mi

COMMENTO

Uao! *EX-Ranza* è semplicemente fantastico. Una volta preso in mano il joypad non ve ne separerete più per un bel po' di tempo.

È fin troppo semplice farsi prendere dall'azione frenetica e questo grazie, anche, al sistema di controllo che nonostante le apparenze è incredibilmente semplice e immediato.

Insomma se volete una cartuccia che vi soddisfi veramente e che vi impegni al massimo, senza il rischio di riporla su uno scaffale dopo cinque minuti, allora questo nuovo titolo Sega vale il suo prezzo. Se poi siete degli appassionati e desiderate provare uno sparatutto un po' diverso dal solito allora *EX-Ranza* è il vostro gioco! Garantito!

Titolo	**EX-Ranza**
Casa	**Sega**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**Si**
Livelli di difficoltà	**2**

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ○●○○○○ P

http://www.oldgamesitalia.net/

SNOW BROS

Snow Bros, ovvero i fratelli Neve. Ma sotto questo nome avremmo potuto trovarci chiunque: i Raves sbiancati dal ribrezzo per aver visto Apecar nudo o Neon e Mystere dopo l'ennesima indigestione. E invece si tratta di due obesi pupazzi di neve, per di più incacchiati come delle bestie, a causa del rapimento delle loro rispettive fidanzate.

Quando i nemici cominciano a farsi così numerosi è meglio cominciare a cooperare.

Giocando in coppia si riesce a sfruttare a proprio vantaggio gli schemi dei livelli per seccare più nemici.

Il brutto è che le suddette donnine non sono due "pupazze" come i loro partner ma, bensì, due appetitose principesse, rapite dal biricchino di turno e sarà compito del giocatore aiutare le due facce di carbone per liberarle. Questo è tutto quello che dobbiamo sapere per quanto riguarda la storia del gioco per cui passerei direttamente al resto. *Snow Bros* è l'ennesimo clone di *Bubble Bobble*, simile in tutto e per tutto a quest'ultimo.

Fermi! Non girate pagina! Ho detto simile, non uguale. D'accordo, è vero che come nel mitico gioco della Taito bisogna eliminare tutti i nemici di ogni schema, al fine di raggiungere l'ultimo e scontrarsi con il fetentone che ha rapito le due inermi fanciulle, ma i programmatori hanno pensato bene di movimentare un po' il tutto, ficcandoci in mezzo un bel guardiano di fine livello ogni dieci schemi.

Per il resto la struttura del gioco è fondamentalmente la stessa. I due semifreddi, per uccidere i nemici, hanno un solo modo. Quello di innevarli per bene, farli diventare una palla e spingerli, in modo che, rotolando e rimbalzando, vadano a sbattere contro le pareti poste nella parte inferiore dell'area di gioco.

Se poi riuscirete a colpire con la suddetta palla uno dei nemici non innevati questo si trasformerà in un succulentissimo sushi (un tipico piatto giapponese a base di pesce crudo) o in una fiaschetta conte-

Un bel pesciozzo freddo per colazione è quello che ci vuole per cominciare bene una partita!

PERE VARIE

Come ho già accennato nella recenza, i nemici eliminati, a volte, lasciano cadere alcune fiaschette di vetro contenenti del liquido colorato. Ognuna di queste ha un effetto diverso, che va dall'aumentare la velocità del giocatore all'aumentare la lunghezza e la potenza del tiro...

ROSSO: Aumenta la velocità del giocatore permettendogli di saltare e spostarsi come un lampo. Attenzione a non finire in bocca a qualche nemico.

BLU: Aumenta la potenza della neve che lancia il protagonista, permettendogli di ricoprire un nemico con minor sforzo.

GIALLO: Questa, invece, aumenta la gittata delle raffiche di neve. In questo modo è possibile colpire un nemico anche a lunghe distanze.

VERDE: Praticamente un Cocktail delle precedenti...

http://www.oldgamesitalia.net/

Una palla di neve, anche questo bonzolotto è sistemato!

Non ci sono più i mostri di fine livello di una volta...

I livelli con piattaforme diagonali sono i più impegnativi. Per risalirle, infatti, vi esporrete ai nemici, ansiosi di friggervi a dovere.

nente del liquido sconosciuto, ma in grado di potenziare le possibilità belliche dei due eroi. È possibile anche innevare più di un nemico alla volta in modo che, facendo rimbalzare una palla contro un'altra, questa ne vada a colpire un'altra ancora, e così via. Se in questo gran "giramento di palle" riuscirete a eliminare tutti i nemici in una sola botta, cadranno da cielo alcuni biglietti dal valore di diecimila palate sulla cozza cadauno. Attenzione però, avrete pochi secondi per raccoglierne il più possibile. Avevo accennato ai vari bonus che lasciano i nemici colpiti. Oltre ai sushi e alle fiasche (se volete sapere cosa contengono leggetevi il box apposito), ogni tanto compare una strano simbolo con raffigurato il volto degli eroi. Purtroppo non è possibile prenderlo a calci ma, se raccolto, cadranno dal cielo alcuni paguri blu. Questi rimangono nello schermo per pochissimo tempo e, se eliminati nella solita maniera, lasciano cadere alcune lettere della parola "SNOW". È praticamente inutile dire cosa succede se la ricomponete interamente: anche un tarpano appeso per la lingua a un albero non farebbe fatica a indovinare che si vince una vita extra. Due parole veloci per le caratteristiche tecniche. La grafica è carina, riprodotta fedelmente dalla versione coin-op, compresi i coloratissimi (e altrettanto idioti) sfondi e gli squallidi protagonisti, animati in maniera impeccabile. Il sonoro si limita a degli effetti "carini" e a una serie di musichette talmente mielose e monotone che alcune volte verrebbe voglia di toccarsi la punta delle dita e di sbrodolarsi un cono gelato sulla fronte. Tuttavia *Snow Bros* non è affatto un brutto gioco, anzi, se volete trastullarvi con qualcosa di divertente, allora fateci sopra un pensierino, tenendo conto che se trovate un amico con cui giocare in coppia triplicherete il divertimento, a patto che non tiriate il joypad in testa al compagno perché vi ha fregato un bonus...

• Bio Massa

si ringrazia newel - mi

I nemici che incontrerete ogni dieci livelli non possono propriamente concorrere al titolo di Mr. Universo!

COMMENTO

Carino e niente di più. Questo è quello che penso di *Snow Bros*. Certo, i programmatori della Tengen hanno fatto un ottimo lavoro riportando sul Megadrive il gioco della Toaplan ma, a meno che siate degli appassionati del genere, questo vi annoierà dopo poco tempo, semplicemente perché tutta l'azione si limita al creare palle di neve, a lanciarle e così via. Io vi ho avvertito.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Snow Bros**
Casa	**Tengen**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**2**
Continua?	**Sì (crediti)**
Livelli di difficoltà	**3**

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

Muove i pupazzi di neve

Spara

SEGA

Salta

SUPER TETRIS 2 + BOMBLISS

La mia prof di geografia delle medie sosteneva che per imparare bene la materia in questione, si dovevano tenere a mente le famigerate caratteristiche di ciascuno stato: Buckingham Palace per la Gran Bretagna, Dupont per la Francia e Tetris per la ex-Unione Sovietica!

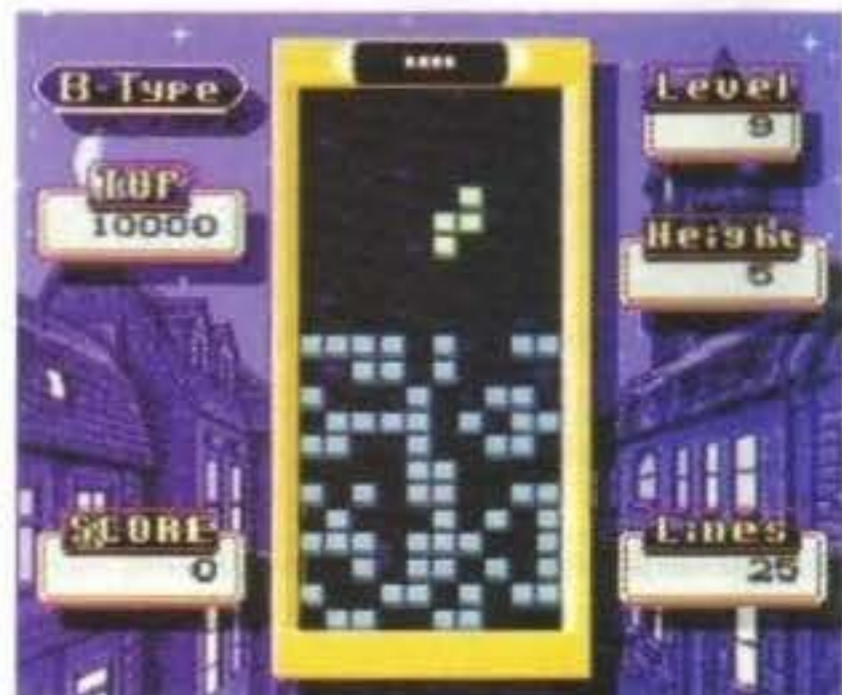
Pochi giochi possono vantarsi di essere veramente originali: *Tetris*, di Alexey Pajitnov, è uno di questi. Infatti quando la Nintendo ha presentato al pubblico il Game-Boy, dentro la confezione potevate trovare una cartuccia del rompicapo più avvincente del mondo.

La grande forza del gioco russo è proprio nella giocabilità, che acchiappa l'interesse di tutti i videogiocatori: dal papà quarantenne ai risolutori di adventure, senza escludere gli accanitissimi degli spara-spara. Lo scopo del gioco è molto semplice (anche i Raves lo hanno capito quasi subito), ma non è certo ripetitivo: si devono incastrare il maggior numero possibile di pezzi (che cadono dall'alto) formando il maggior numero possibile di linee orizzontali in modo da eliminarle, evitando quindi di lasciare degli spazi vuoti. I tipi di giochi possibili sono tre (vedi box) e ricalcano fedelmente quelli del *Tetris* del GB. A questo mix di divertimento puro, si aggiunge il cenobitico *Bombliss*, una nuova variante di Tetris, anche se decisamente più esplosiva.

Considerando gli ottimi fondali (alcuni anche in movimento), tre simpatiche colonne sonore e l'indispensabile modo a due giocatori, devo proprio ammettere

IO MI CHIAMO...

Una caratteristica interessante del gioco è la creazione di un proprio "personaggio". Con una sigla di tre lettere, infatti, avrete la possibilità di salvare i vostri record in tutte le "discipline" e i vari livelli da voi raggiunti.

Con *Tetris* non ci si stufa mai, del resto quando i pezzi non vogliono scendere, anche i più bravi soffrono...

A questo punto dovremo diventare davvero bravi per riuscire a cavarci dal pasticcio in cui ci siamo cacciati.

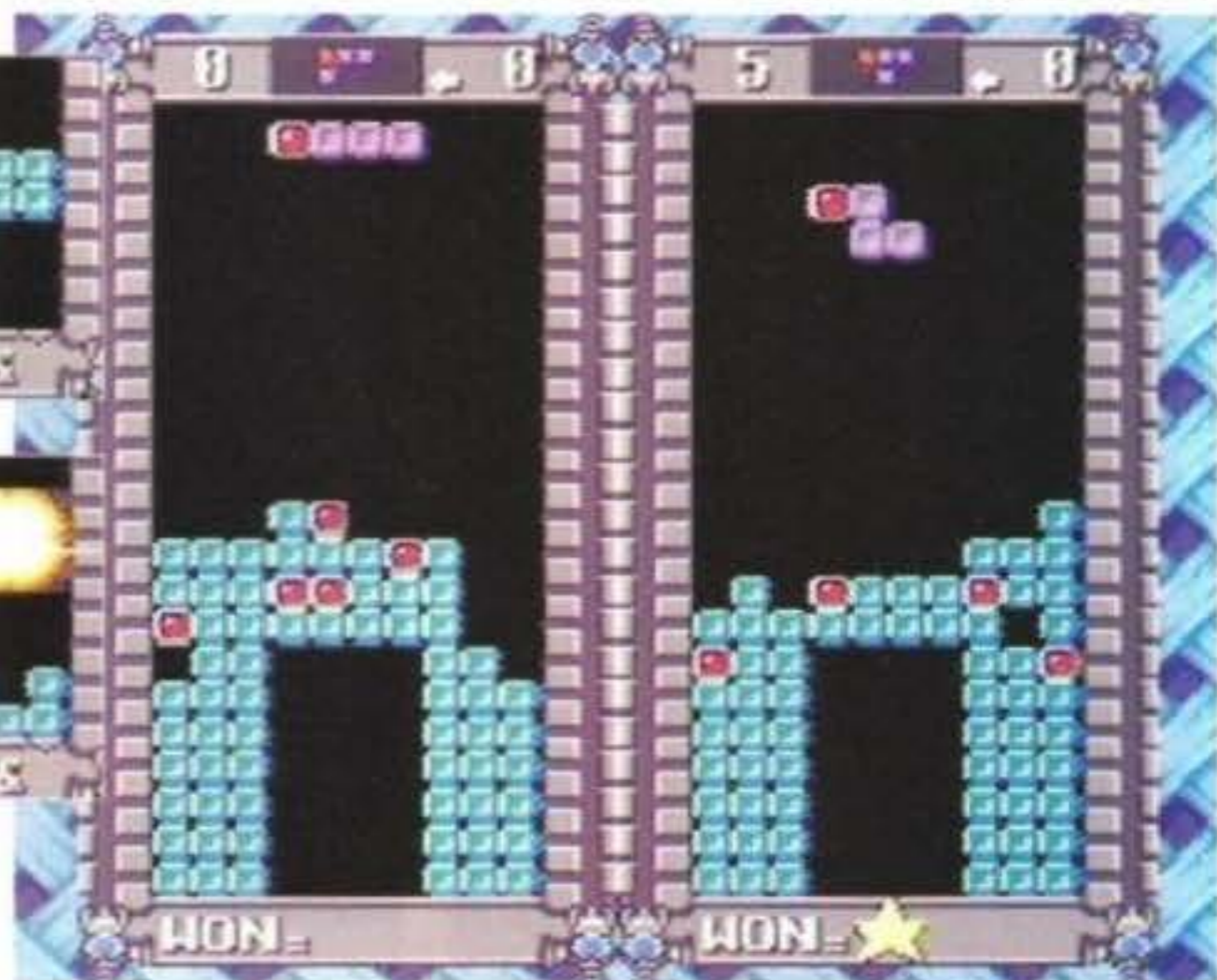
SCEGLIE LA "A", LA "B" O LA "C"?

Si presentano tre gustose varianti del rompicapo russo:

TIPO A: 20 mastodontici livelli di sfida all'ultimo pezzo: il classico *Tetris*, insomma.

TIPO B: qui il sistema di gioco cambia radicalmente: venti livelli con la possibilità di sistemare fin dall'inizio una base di blocchi sparsi: attenzione, però, che lo scopo è di eliminare il numero di linee indicato dalla console!

TIPO C: pari pari al tipo A se non che, ogni tanto, a caso, appaiono alcuni blocchi sotto ai pezzi che voi, con tanto amore e cura, avete già disposto!

Ovviamente le sfide a due costituiscono il piatto forte di qesta cartuccia. Non temete, però, ache da soli riuscirete a divertirvi non poco.

che la storia si fa molto intrippante!
Se a questo si aggiunge il verdetto unanime di tutta la redazione di Game Power che dichiara *Tetris* come rompicapo del secolo, non penso che potrete avere più dubbi: io e mio fratellone Neon non vediamo l'ora di sfidarci per tutto l'anno e voi, cosa volete fare, essere da meno?

• *Mystere*

MODULA A DOS

In moltissimi fantasmagorici giochi manca, ma in questa versione c'è di tutto, compreso il modo a due giocatori, che crea però due giochini un po' diversi dai precedenti in single.
In entrambi i casi (sia si scelga *Tetris* o *Bombliss*) le linee che uno dei due giocatori eliminerà, gradualmente, si affolleranno sotto gli altri pezzi. Però nel *Tetris* potrete scegliere 39 livelli di velocità e cinque linee di pezzi di fondo, nel *Bombliss* sessanta massicci livelli e cinque diversi schemi di partenza!

Questa vista non vi manderà in visibilio, ma significa essere riusciti a completare un altro livello di *Bombliss*.

CONTESTO O PUZZLO?!

Anche per *Bombliss* ci sono due diverse situazioni di gioco:
CONTEST: in questo caso dovrete affrontare trenta livelli di difficoltà, cercando di eliminare, con il minor numero possibile di pezzi, tutti quelli presenti nel "pozzo".
PUZZLE: questa è di sicuro la versione più avvincente del gioco, infatti potrete affrontare la bellezza di 150 livelli in cui dovrete eliminare i pezzi presenti nel pozzo con un numero limitato di blocchi da sistemare nell'ordine e nella posizione giusta.

BOMBLISS

La vera innovazione del prodotto targato BPS è il bellissimo *Bombliss*, che non è altro che una versione ritoccata (per fortuna in meglio) del mitico *Tetris*. Il gioco funziona, però, in maniera un tantino differente; infatti i pezzi, prima coloratissimi, sono passati a essere di colore azzurro, tranne alcuni blocchi rossi che sono le famigerate bombe. Ora, quando viene completata una linea orizzontale, tutte le bombe in essa contenuta esplodono. Il raggio dell'esplosione è sempre della larghezza di otto blocchi, mentre la sua altezza varia dal numero di linee completate! Bella lì!

I fondali del gioco riprendono alcuni dei paesaggi più belli del nostro pianeta.

MAESTRO...VADA PURE!

Mentre state giocando, provate a premere il tasto start e poi il tasto select: in questo modo potrete scegliere uno dei tre motivi del gioco o il sacrosanto, intoccabile e puro... SILENZIO!!!

Accidenti, abbiamo già sprecato un sacco di bombe per niente. Sarà meglio darsi da fare con qualche bel botto se vogliamo proseguire a giocare.

COMMENTO

Uno dei giochi più famosi degli ultimi anni approda sul SNES: volete un commento? Era ora! Ed è proprio il caso di dirlo, visto che è dal 1987 che Alexey lo ha inventato, e non era ancora arrivato sui nostri monitor. Com'è riuscito? Decisamente BENE! Grande idea quella di affiancare direttamente (e non con un'altra cartuccia) il *Bombliss* a *Tetris*. La grafica (e il sonoro) non sono certo entusiasmanti, ma un rompicapo deve vincere su altri fronti: la giocabilità è al massimo grado mai raggiunto, e la longevità (quand'è che si può dire di aver finito *Tetris*?, NdR) è assicurata per anni se non per interi lustri. Da tempo si aspettava l'uscita di un gioco così cenobitico!

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Super Tetris 2 + Bombliss**
Casa	**Bullet-Proof Software**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1 o 2 simultanei**
Continua?	**personaggio in memoria**
Livelli di difficoltà	**20**

ROMPICAPO

SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ○○○○● ○ P

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPER BOMBER MAN

La Hudson Soft ha convertito per PC Engine mesi or sono il gioco ispirato a *Bomber Lord*, alias *Bomber Man '93*. Ora, visti gli ottimi risultati, tenta l'ambo con una versione per il SNES!

La storia non sembra essere molto cambiata dalle precedenti versioni. Il buon vecchio Bombarolo Nero, creato dai due pazzoidi di turno, torna alla carica, cercando di conquistare il mondo intero. Indovinate chi si è gentilmente offerto per sgominare l'originalissimo piano? Proprio voi! Armati di un numero illimitato di "semplici" bombe al napalm, dovrete affrontare sei pericolosissimi mondi, divisi ciascuno in otto livelli. Lo scopo della vostra missione è, relativamente parlando, molto semplice: in ogni livello incontrerete un numero diverso (ma sempre più numeroso) di simpaticissimi mostricciatoli, tra cui i BomberMen o i Piastrel-

Nel depositare le bombe è sempre buona regola fare attenzione all'esplosione che ne deriva.

Gli angoli, come ogni buon giocatore di *Bomber Man* sa benissimo, sono una parte fondamentale di ogni sfida a più persone. Muoversi in spazi ristretti può essere molto difficile.

I PAUER-APS: CUI PRODEST?

Bomba: Toh, una bomba! In un gioco del genere non avrei mai pensato di trovarne una, mò la prendo, così posso piazzarne due. Toh, un'altra, ora ne posso piazzare anche tre contemporaneamente...

Calcio a bomba: Pelé è Pelé, ma quando prendo 'sto bonus er migliore tiratore di bombe sono io!

Pattino: belli 'sti pattini numero 47, vediamo come mi stanno: comodi, e vado anche più veloce che a piedi. Non pensavo fosse così facile andare sui pattini!

Fantasma: questo power-up è uno dei più utili: aumenta di un bel po' il raggio distruttivo delle mie bombe! Occhio alle distanza di sicurezza!

Giubbotto: ma che bel giubbotto senza maniche, ha un'ottima resistenza contro le esplosioni, fornendovi, per una decina di secondi, l'invulnerabilità.

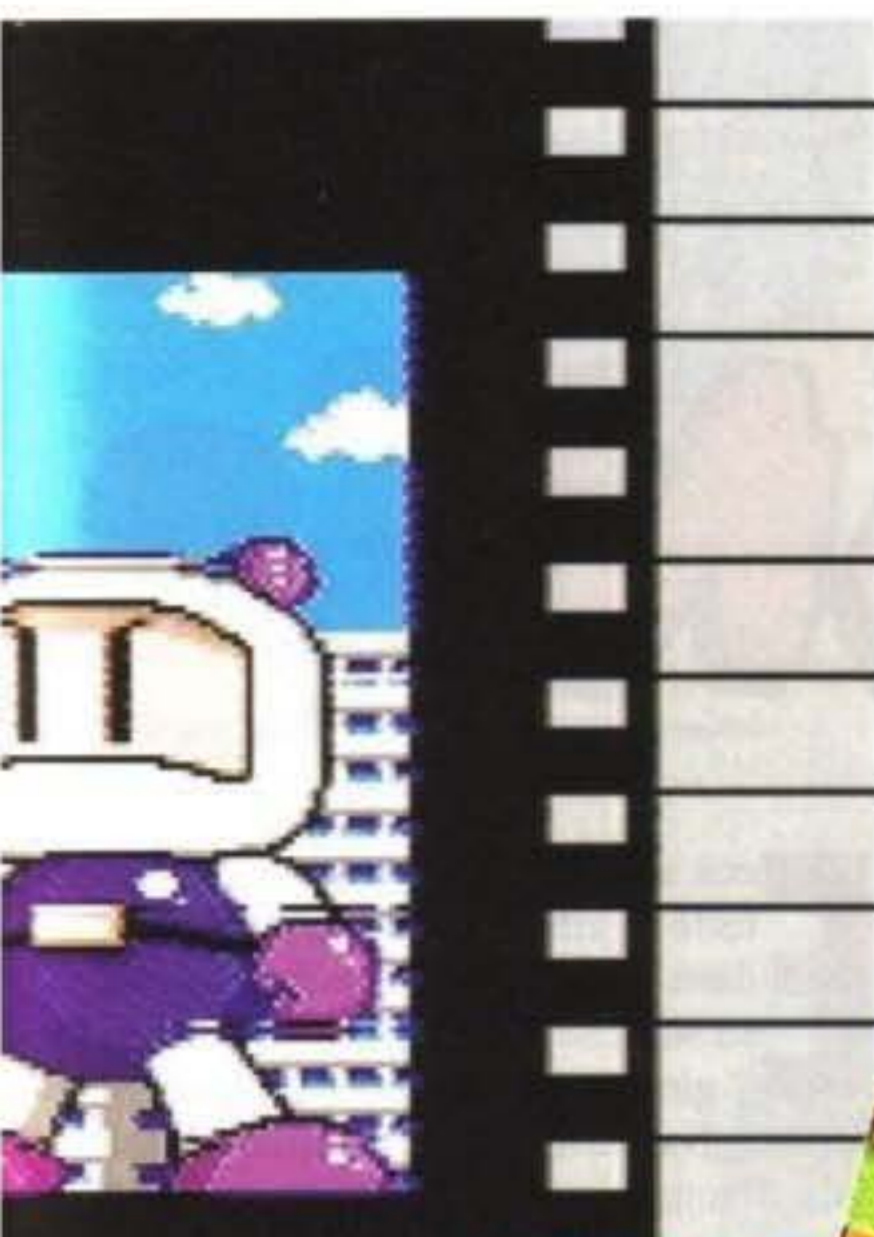
Bomba con linee: un altro power-up troppo utile. Se per errore siete rimasti incastrati tra uno degli ostacoli e una bomba, ora potete attraversarla. Pensate che me l'ha regalato mia cognata...

Muro con linee: Se invece avete questo bonus, potrete passare attraverso l'ostacolo per scappare!

Bomba nel cuore: Non è, come potrebbe sembrare, il logo dell'Associazione Bombaroli Internazionale, bensì la possibilità di piazzare delle bombe con il "telecomando" da far esplodere con il tasto B.

Guantone: La boxe non mi è mai piaciuta, ma i guantoni sono ottimi per lanciare le bombe a una discreta distanza!

Un mostro di fine livello con la faccia da pagliaccio. Vi garantiamo che non vi farà ridere per niente.

http://www.oldgamesitalia.net/

Con un po' di fortuna è possibile riuscire a raccogliere un numero considerevole di bonus, che come si sa non guastano mai.

Le esplosioni di più bombe contemporaneamente è uno degli spettacoli più gratificanti che un videogioco possa offrire.

Il gusto tutto giapponese per il grottesco si esprime al meglio in questo mostro di fine livello. Mai dire Banzaaaaiiiiiii!

la-Disco, che non sono un gruppo heavy, ma degli amorevoli alieni capaci di diventare invisibili assumendo, appunto, la forma delle piastrelle del pavimento! Inoltre, alla fine del "mondo", vi scontrerete con il solito, immancabile e diabolico boss di fine livello. Tutta questa bella gente va eliminata per poter passare al livello successivo, e per farlo dovrete piazzare le vostre bombe, annientando gli ostacoli presenti nella schermata, (occhio, perché sotto uno troverete l'uscita) e tutti i vostri nemici. All'inizio avrete una bomba a corto raggio (a proposito, l'esplosione si propaga a forma di croce), ma grazie ai molti bonus e power-up, potrete armarvi al meglio in breve tempo.
Il gioco è provvisto del modo a due giocatori, ma soprattutto della possibilità di giocare in QUATTRO contemporaneamente nella versione BattleMode del gioco. Davvero grande!

• *Mystere*

GIOCHIAMO TUTTI E QUATTRO ASSIEME

Accesa la console potrete scegliere di giocare con il gioco classico o con il BattleMode. In questo caso potrete anche scegliere di giocare con altri tre personaggi "umani"!
Utilizzando l'apposito Multiplayer (casualmente prodotto dalla Hudson stessa) avrete la possibilità di fronteggiare i vostri amici attraverso dodici diversi livelli, in cui dovrete cercare di far esplodere i vostri carissimi ospiti, evitando che a loro volta riescano nella stessa impresa.
In questa versione sono assenti i nemici, ma troverete ugualmente i molti (e utilissimi) bonus della versione normale!

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Niente male, ma neanche troppo esaltante.	Curato ed accattivante. Ben realizzata la colonna sonora e alcuni effetti.	Divertente e troppo spassoso se giocato in compagnia.	Punto dolente del gioco dopo averlo già finito, giocherete solo con il BattleMode.
6	7	8	4

COMMENTO

È possibile riassumere la prima impressione in due parole: decisamente intrippante! Vi divertirete sin dall'inizio, ma è nei livelli più avanzati, tra un mostro e un boss di fine livello, che il gioco dà il meglio di sé stesso. *Bomber Man* su SNES è ben realizzato, forse un po' ripetitivo, ma troppo spassoso se giocato in compagnia. Mega divertente se giocato con il BattleMode in quattro (obbligatorio però l'uso del MultiPlayer della Hudson)! Sono rimasto un po' perplesso per le password: essendocene una per livello, diminuiscono esponenzialmente la longevità, abbassando il voto sotto il livello del Power Game. Qualche mondo in più, e la password ogni quattro livelli avrebbero dato un'impronta decisamente diversa al gioco. Consigliato senza riserve se vi era piaciuto il coin-op (*Bomber Lord*) e se amate i giochi di questa risma!

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Super Bomber Man**
Casa	**Hudson Soft**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1-4 (con MultiPlayer)**
Continua?	**Password**
Livelli di difficoltà	**1**

AZIONE

SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ●○○○○○ P

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

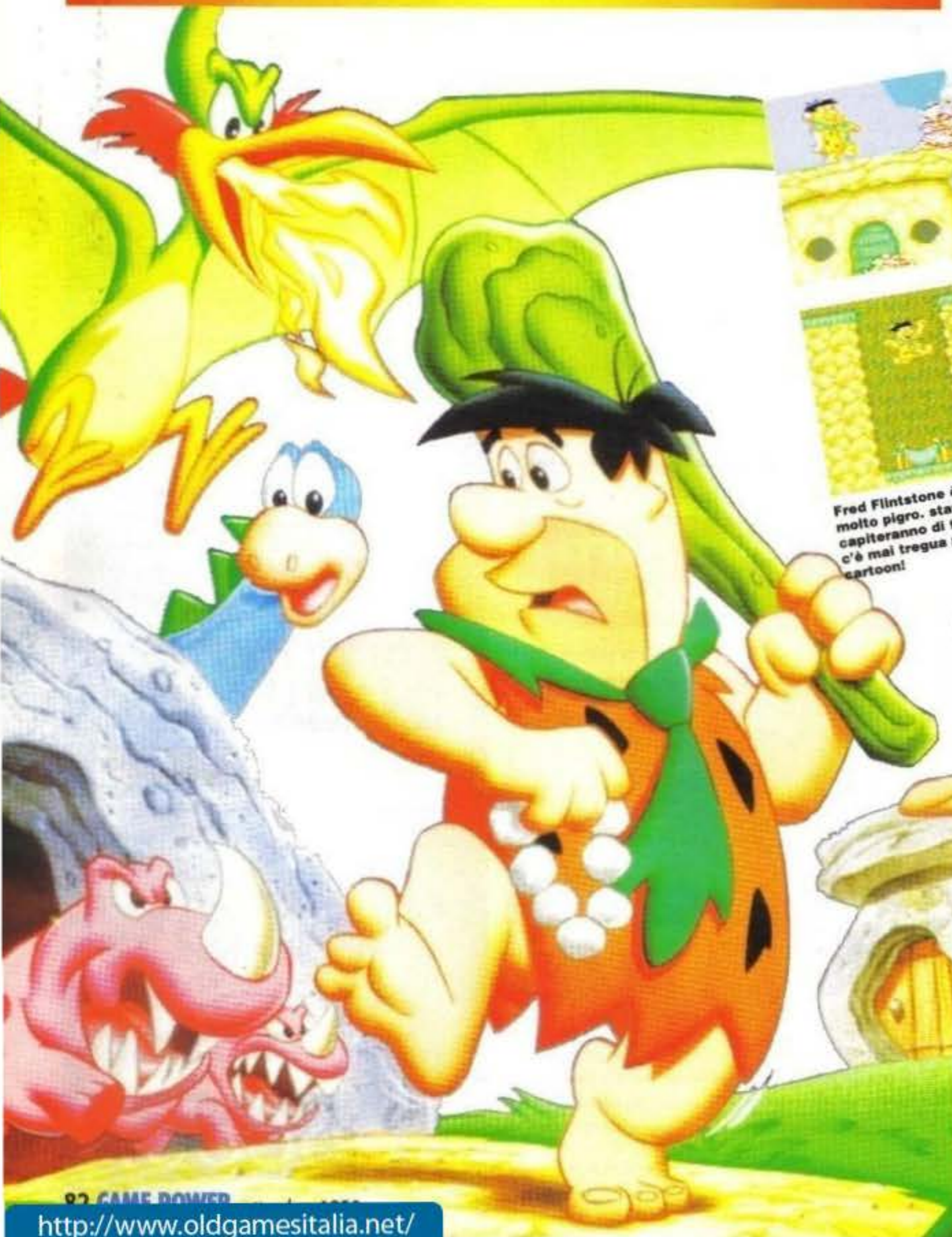
THE FLINTSTONES

Quelli sì che erano bei tempi, c'erano bisteccozze di brontosauro pronte per cena quasi ogni sera, si schiacciavano le zanzare di soli 2m con una semplice clavata...ma se non ricordo male le donne venivano trascinate per i capelli...Beh, a vedere Wilma proprio non direi!!!

Ecco un titolo che, uscendo per quasi tutte le altre console, non poteva tardare ancora nel fare la sua comparsa su MD, soprattutto considerando che il gioco in questione ha come protagonisti gli abitanti della cittadina più eccentrica di tutta la preistoria: Bedrock.

Se il nome non vi è nuovo, avrete sicuramente assistito gaudenti a qualche episodio della fortunata serie a cartoni animati di Hanna-Barbera e se, sempre più estasiati, vi siete appassionati alle avventure di Fred e Barney, allora non c'è dubbio: siete la reincarnazione dei cavernicoli contemporanei ai nostri eroi!!

Ma parliamo del gioco: sicuramente ricorderete che il nostro Fred da *masculus homus cavernicolus* quale si sente ha, per così dire, una lieve propensione a saltare le ore di lavoro per dedicarsi alle più svariate attività, come ad esempio recarsi in caverna-giochi per sfidare il suo inseparabile amico Barney (altro notevole scansafatiche) a una super par-

Fred Flintstone è sempre stato molto pigro. stavolta però gliene capiteranno di tutti i colori. Non c'è mai tregua per le celebrità del cartoon!

Le doti atletiche non mancano al nostro simpatico cavernicolo.

tita a bowling. Questa volta però Fred non potrà proprio sottrarsi dalle grinfie di Wilma e di altri personaggi che gentilmente lo pregheranno di recuperare determinati oggetti: la ciotola del cane, la canna da pesca, l'automobile parcheggiata chissà dove da Raist...ehm, no ho sbagliato era..., insomma dovrete partire con Fred alla ricerca di questi oggetti e per riuscire a recuperarli dovrete arrivare alla fine di ogni livello, secondo il più classico stile a piattaforme e vedervela con un guardiano tutt'altro che accondiscendente. Sembra una cosa facile, eh eh eh... provate, provate. Passerete attraverso un'incredibile numero di scenari: dalla rocciosa Bedrock, al paesaggio ben più aspro della giungla, a fondali colorati ma colmi di infidi soggetti che non ci penseranno due volte a farvi la pelle (o a toglervi quella di leopardo che vi serve da ben misero indumento!)

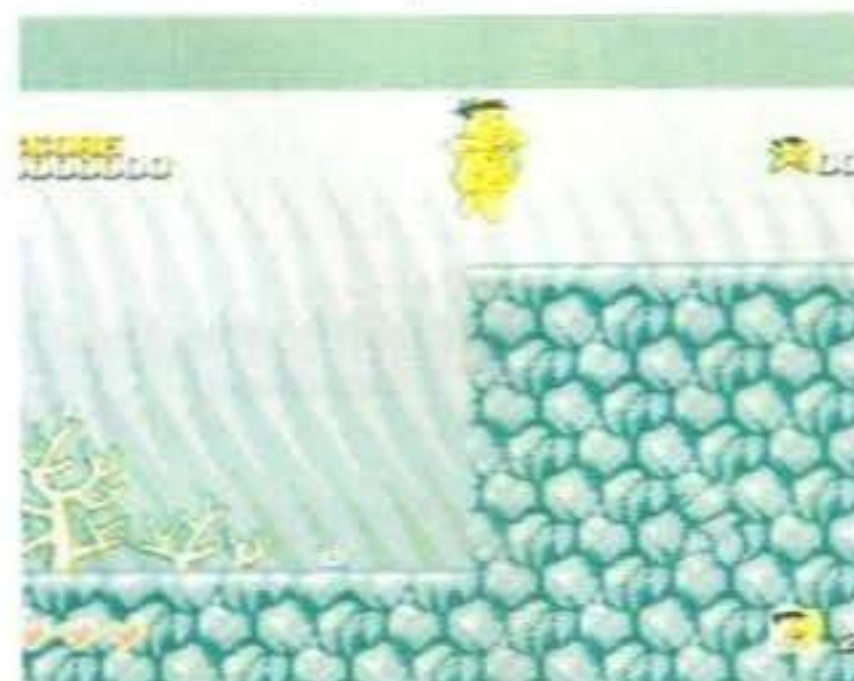
Ricordate che potrete far fuori i nemici con la vostra inseparabile clava, arma alquanto convenzionale per quei tempi, di cui potrete servirvi anche oggi ai danni di qualche disgraziato!

Per raggiungere posizioni particolarmente elevate dovrete fare in modo di riuscire ad attaccarvi agli spigoli più sporgenti, tenendo premuto, poi, Fred si tirerà su da solo.

Insomma tra mostriciattoli preistorici e atmosfere di ogni tipo, trascorrerete del tempo in buona compagnia...e se proprio vi sentite imbattibili scegliete il livello di difficoltà più alto: nemici ed ostacoli si faranno più aspri per la vostra insuperabile sete di gioco!

• *Red Fury*

Hanna & Barbera hanno creato un personaggio davvero esilarante che ritrova tutta la sua comicità anche in questa cartuccia.

Le cascate non dovrebbero stare troppo simpatiche a un cavernicolo. A quei tempi non ci si lavava molto...

Nel corso delle vostre avventure vi ritroverete anche nel bel mezzo di un oceano. In TV non è mai successo, però...

COMMENTO

È indubbio che "I Flinstones", come cartone animato, possa piacere o non piacere ma penso che un gioco come quello che vi ho presentato possa piacere proprio a tutti. Mi sento di dare un giudizio discreto a questa cartuccia, tenendo conto della grafica rispettabile, chiara con grandi sprite a fare da protagonisti e una marea di splendidi colori nei paesaggi, del sonoro divertente, anche se non particolarmente innovativo, ma soprattutto dei tre differenti livelli di difficoltà della partita. A questo proposito ho potuto notare che i primi due non differiscono molto l'uno dall'altro, mentre il terzo presenta una mole di lavoro per il nostro Fred decisamente più imponente. Il voto non è molto alto perché sono consapevole del fatto che un gioco del genere possa avere una longevità limitata per molti di voi, in ogni caso *The Flinstones* rimane un gioco che conquisterà facilmente il vostro lato più "rude"!!

SCHEDA TECNICA

Titolo	The Flinstones
Casa	Sega
Distribuzione	Giochi Preziosi
N°Giocatori	1
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	3

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

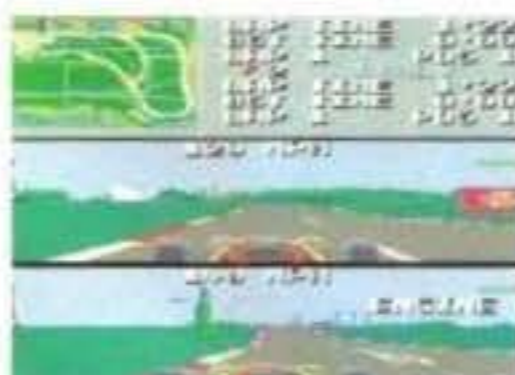
F1

Vruum Vruuum! La Domark si aggiudica la pole position con questo velocissimo gioco di guida: tutti i megadriviani potranno scatenarsi sui percorsi automobilistici di mezzo mondo!

Attenzione: la redazione non si assume responsabilità per il contenuto di questa recensione. Avvertiamo i lettori che Scarlet, prima di scriverla, ha inavvertitamente ingerito una certa quantità di sostanze tossiche e allucinogene. Leggere con cautela.

Vi ricordate di *Jaguar XJ* 220 per Mega CD? Avete presente i rallentamenti che quel titolo soffriva nell'opzione a due, in split-screen? C'è soltanto una cosa più lenta ed esasperante di quel gioco (che oltretutto costa uno sproposito, dato che il disco luccica), la mente di Parsec (voi non lo conoscete, ma è un amico mio).

La storia di F1 è completamente diversa, infatti va molto più veloce sia con lo split screen che con l'opzione di gioco normale. Ehm, d'accordo, adesso non esageriamo... Certo che è veramente veloce, e non si accusano rallenty di sorta. Questo non significa che sia un buon gioco, ma ammetterete che aiuta, no!?

Comunque, per quanto ci è dato di sapere,

Sopra: una terribile curva! La macchina tiene bene la strada, ma dovete avere riflessi prontissimi o andrete a... (in alto a sinistra) ...Schiantarvi contro un cartellone poco oltre il limite della pista.

CHI PIÙ GUADAGNA PIÙ SPENDE

Ci sono tutti, manca solo la Via Crucis. Potrete sempre scegliere il numero e l'ordine dei percorsi che volete provare. Per avere un'idea più precisa abbiamo deciso di precisarvi quali essi siano, precisamente.

Brasile (Interlagos)
San Marino (Imola)
Spagna (Barcellona)
Monaco (Monte Carlo)
Canada (Montreal)
Francia (Castelet)
Inghilterra (Silverstone)
Germania (Hockenheim)
Belgio (Spa)
Italia (Monza)
Portogallo (Estoril)
Australia (Adelaide)

Alla vostra destra potete ammirare i famosi box: entrare è già difficile, uscire, poi, è facilissimo.

Speriamo che quei cartelloni indichino la casa della console e non siano minimamente in rapporto con la vostra posizione in gara!

CUORE CHE NON VEDE, OCCHIO CHE NON DUOLE

In ogni gara di Formula Uno che si rispetti i box (non quelli delle recensioni) rivestono un'importanza cruciale. Voi potrete far affidamento a meccanici specializzati capaci di smontare un F-15 in diciotto secondi netti, ma la difficoltà sta proprio nell'arrivarci: i box sono, infatti, in quasi tutte le piste sotto a un porticato al lato del percorso che è difficilissimo imbroccare. Se andrete a sbattere contro una delle colonne il programma vi farà tornare al centro della pista con il risultato che non potrete ritentare fino al giro successivo. Se per caso riusciste fortunosamente a passarci sotto, premete il pulsante apposito. A questo punto, se siete in opzione Allenamento, potrete cambiare gomme, alettoni e tipo di cambio (automatico o manuale); se siete in Championship, invece, potrete cambiare solo le gomme.

tutto è cominciato quando Raist ha cambiato la sua 127 blu e ha deciso di prendere una macchina da corsa. La Domark l'ha saputo e ha voluto dedicargli un nuovo gioco, ed ecco qui F1. Nel gioco voi guidate proprio Raist nelle sue peripezie automobilistiche tra i circuiti dei più svariati paesi del mondo (anzi, pare che se inserite proprio RAIST come nome del pilota improvvisamente la cartuccia si trasforma in *SFII CE* della Capcom...Visto dove l'avevano nascosta?). Comunque sia, potete scegliere fra ben due tipi di gioco diversi: Arcade e Championship (nonché Training per fare un po' di rodaggio); nell'opzione Arcade dovrete superare un tot, un tot e mezzo di macchine (alla prima gara dovrete sorpassarne sei, alla seconda otto, alla terza dieci e... Il primo che intuisce quante se ne devono superare alla quarta e manda la risposta in redazione vince un rutto in faccia da Biomassa), mentre nell'opzione Championship potrete scegliere il numero e il tipo di percorso e provare una volta per tutte la vostra abilità di piloti (l'opzione di gioco a due è disponibile soltanto in quest'ultimo caso).

Che dire di più? Non è il massimo del realismo, questo no: quando andate a sbattere vi fermate contro l'ostacolo e perdete qualche secondo, ma non vedrete mai la vostra macchina in fiamme (vero che dà sempre un po'

State correndo verso il traguardo! Peccato che non arriverete primi! Sotto: ecco un'immagine del modo a due giocatori.

di soddisfazione?); la grafica poteva essere realizzata con un po' più di cura (soprattutto per quanto riguarda la visuale dell'automobile con le mani del pilota sul volante, ecc.) e i fondali sono poco vari... Soprattutto nella pista di Monte Carlo, in cui il mare è presente all'incirca come a Carugate, nonostante quello che dice il radar in alto a sinistra sullo schermo. Nel complesso, comunque, mi sembra che sia un gioco che valga la pena acquistare: è difficile, longevo, veloce, divertente... E ha persino la benedizione ufficiale della Federazione Internazionale di Formula Uno: che volete di più? Diecimila lire? No, non ve le voglio dare.

• Scarlet

COMMENTO

Riassumendo quanto detto finora, *F1* è un gioco velocissimo, anche nell'opzione a due in split-screen, privo di rallentamenti di sorta, abbastanza ben realizzato in ogni aspetto, divertente e sufficientemente difficile da rappresentare una sfida notevole anche per i piloti più esperti. D'altro canto la grafica non è eccezionale (l'altro lato della medaglia velocità): i fondali sono un po' monotoni, inoltre non si tratta di una vera e propria simulazione di guida, dato il livello decisamente basso di realismo. Con qualche particolare in più avrebbe potuto essere facilmente un Powergame, ma non lasciatevi prendere dal raptus del 90: è un buon gioco! Fate attenzione alle curve, allenate bene i vostri riflessi, infilatevi il casco e... In bocca al lupo!

Via Guidotti, 40/b Bologna

GET READY!

NUOVI NUMERI
☎ 051/435499
☎ 051/435537

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA

MEGA DRIVE

Alien 3
Amazing Tennis
Arcuss Odyssey
Barts Nightmare (Europeo)
Batman Return
Batman Revenge of The Joker
Battle Mania
Battletoads
Bubsy
Bulls vs Blazer
Cool Spot (Europeo)
Deadly Moves (Power Athlete)
Desert Strike
Dinosaurs For Hire
Double Dragon 3
Ecco The Dolphin
El Viento
Ex - Mutants
F15 Strike Eagle 2
Fatal Fury (Europeo)
Flashback (Europeo)
Galahad
Gods
Humans
James Bond 007
Jungle Strike (Europeo)
King Of Monster
Megalomania (Europeo)
Mickey & Donald - World of Illusion
Midnight Resistance
Mortal Combat
NHL Hockey 93
Ninja Turtles (Europeo)
Out Of This World
Power Monger
Risky Woods
Road Rush 2
Rocket Knight Adventure (Europeo)
Rolling Thunder 2
Rolling Thunder 3
Rolo To The Rescue
Shining Force (Europeo)
Shinobi 3
Side Pocket
Sonic 2
Speedball 2 (Europeo)
Splatter House 3
Street Fighter 2
Street of Rage
Street of Rage 2 (Europeo)
Strider 2 (Europeo)
Sunset Rider (Europeo)
Super Off Road
Super Kick Off
Superman (Europeo)
T2 Judgment Day
Tazmania
The Terminator
Thunder Force 4 (Europeo)
Tiny Toons (Europeo)
Usa Team Basketball
X-Men
Zombies Ate My Neighbros

SUPER NINTENDO Famicom

Alien 3
Axelay
Bart's Nightmare
Batman Return
Blues Brother
Bram Stoker's Dracula
Bubsy
B.O.B.
Castelvania
Chuck Rock
Cosmo Gang The Puzzle
Cosmo Gang The Video
Cybernator
Death Valley Rally
F1 Circus Limited
Fatal Fury
Fatal Fury 2
Final Fight 2
Final Fantasy 2
Final Fantasy Mistic Quest
Flying Hero
Harley's Humongous Adventure
Human Grand Prix
Jaki Crush
Jimmy Connors Tennis
Joe & Mac
Joe & Mac 2
King of Rally
Lost Vikings
Magic Sword
Mario is Missing
Mickey Mouse Magical Quest
Mortal Combat
Out of This World
Parodius
Pocky & Rocky (Kiki Kiki Kai)
Pop'n Twin Bee
Power Athlete
Prince of Persia
Pro Quarterback
Pugslay's S. Hunt (Addams Family 2)
Return Of Double Dragon
Rock'n Roll Racing
Run Saber
Rushing Beat 2
Spiderman & X Man
Star Fox (Starwing)
Street Fighter 2 Turbo
Super Battletoads
Super Bittukuroman
Super Contra Spirits
Super Ghouls' n Ghost
Super James Pond
Super Mario Collection
Super Mario Kart
Super Ninja Boy
Super Star Wars
Super Turricane
Super Volleyball 2
Tazmania
Tecmo NBA Basketball
Teenagers Mutant Ninja Turtles 4
The Combatribes
Tom & Jerry
Top Racer
Toys
Tuff & Nuff
Wolfchild
World Heroes
WWF 2 Royal Rumble
Yoshi's Cookie
Zelda 3

GAME GEAR

Alien 3
Batman Return
Chakan
Donald Duck
Double Dragon
Fantasy Zone
Humans
Incredible Crash Dummie
Indiana Jones And Last Crusade
Leaderboard Golf
Lemmings
Mickey Mouse - Land Of Illusion
Pac - Man
Predator 2
Prince of Persia
Rc Grand Prix
Senna Monaco GP 2
Sonic 2
Spiderman
Spiderman of Return Sinister 6
Street of Rage (Bareknuckle)
Super Kick Off
Super of Road
Talespin
Tazmania
The Simpson
The Terminator
Wonderboy

MEGA CD

Batman Return
Bram Stoker's Dracula
Ecco The Dolphin
Final Fight
Jaguar
Kriss Kross
Monkey Island
Rise Of The Dragon
Road Riot
The Terminator

DISPONIBILI GIOCHI PER GAME BOY AMIGA E PC

SOLO ED ESCLUSIVAMENTE PRODOTTI ORIGINALI

Per ragioni di spazio non possiamo elencare tutta la merce disponibile.

GET READY!
di Andrea Geraci

Vendite per corrispondenza:
Tel. 051 / 435499 - 435537

Orario di apertura:
dalle 11 alle 19 Continuato
Dal Lunedì al Sabato

Condizioni di vendita:
Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.
Spedizioni a mezzo posta.
Massimo rispetto dei tempi di consegna concordati.

Tutti i marchi citati sono di esclusiva proprietà delle singole case produttrici.

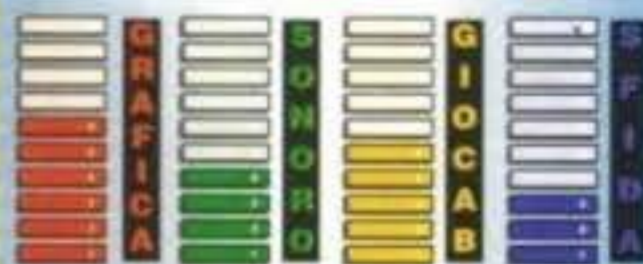
STRIDER 2

Uno più due quanto fa? Tre! Quindi, a rigor di logica, basterebbe fare un'addizione prendendo come addendi *Strider* e *Strider II* per ottenere il terzo capitolo della saga...

Sarà meglio, però, lasciare perdere le discipline matematiche applicate al mondo videoludico. Entreremmo in un circolo vizioso che finirebbe solo per rimbecillirci. Ma ci pensate? Se dovessimo ragionare sempre come ho fatto io nell'introduzione, potremmo addirittura concepire *Mario 10*. Vabbé, basta con le cavolate. Sarà meglio ritornare alla realtà prima che qualcuno cominci a contare i miei capelli strappandomeli uno a uno. In *Strider II* il cattivo di turno è il Grand Master, un vecchio professore di latino con manie di grandezza. Egli ha, infatti, deciso di conquistare il pianeta e quindi distruggerlo, il perché non chiedetemelo. Il governo centrale, del canto suo, gli ha mandato contro Strider, un agilissimo guerriero, cresciuto a steroidi, in grado di usare la sua spada laser con l'abilità di un ninja. Oltretutto Strider deve anche salvare la sua ragazza, che il malvagio Grand Master ha rapito per non essere da meno nei confronti degli altri cattivi dei videogiochi, i quali rapiscono sempre bellissime fanciulle. Il compito di Strider è quello di superare cinque livelli pieni di insidie e affrontare altrettanti guardiani. Per fare tutto questo il nostro eroe ha a disposizione la sopracitata spada laser, che può utilizzare in due modi, e delle micidiali shuriken di energia, ma se volete saperne di più leggetevi il box apposito. Inoltre, raccogliendo delle capsule che di tanto in tanto lasciano cadere i nemici distrutti, egli potrà incrementare la potenza delle suddette armi, ottenere punti bonus, vincere vite extra, eccetera. Accennavo, prima, alla proverbiale agilità di Strider. Il protagonista del gioco è in grado di compiere un numero impressionante di acrobazie, il che gli permette di raggiungere piattaforme e luoghi altrimenti inaccessibili. Può eseguire altissimi salti, aggrapparsi e arrampicarsi con l'ausilio di uncini, scivolare, cadere da altezze incredibili... e così via. Naturalmente ogni livello è pieno zeppo di insidie di ogni tipo, che il nostro eroe dovrà accuratamente evitare se non vuole fare una fine da tarpano. Il contatto con ognuno di essi comporta, infatti, una brusca diminuzione dell'energia vitale. Se questa dovesse accidentalmente esaurirsi, BOOM! Il nostro intrepido ginnasta esploderebbe in mille pezzi.
Graficamente il gioco si presenta bene. Gli sprite e i fondali sono disegnati accuratamente, ma le animazioni lasciano molto a desiderare. Molte volte si ha l'impressione che i grafici abbiano concentrato tutti i loro sforzi sul personaggio principale, tralasciando i nemici che, infatti, risultano poco vari e animati in modo grezzo! Il sonoro, invece, è decisamente scadente: le musiche sono noiose e altrettanto orripilanti, mentre gli effetti, a parte qualche stridulo ronzio, sono praticamente inesistenti. Anche la longevità non è ai massimi livelli. Il gioco ha praticamente una difficoltà decrescente: il primo livello è praticamente impossibile, mentre gli altri che seguono sono decisamente ridicoli da tanto sono facili! Uomo avvisato...

• *Bio Massa*

Al confronto di Strider i free climber più quotati fanno una vera e propria figuraccia. Ecco a voi Mani d'Acciaio.

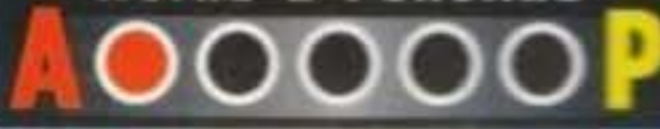
Lo scenario della foresta presenta dei fondali appena sufficienti, sembrano appartenere a un gioco di tre anni fa.

COMMENTO

Ma siamo diventati pazzi? Ma neanche sul Master System si vedono più giochi così scadenti. È banale, lento, mal realizzato, senza introduzione, ripetitivo, noioso, con sonoro e grafica tremendi. Insomma, è brutto! Il primo episodio era un bel giochino, ma il seguito è semplicemente un'imitazione del predecessore. Inoltre cinque livelli sono troppo pochi, senza contare che il gioco diventa terribilmente facile una volta superato il primo (sono arrivato all'ultimo quadro alla prima partita).
Dimenticatevelo!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Strider II
Casa	U.S. Gold
Distribuzione	Giochi Preziosi
N°Giocatori	1
Continua?	5
Livelli di difficoltà	3

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

FLOPPERIA® S.r.l.

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • Tel. (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 • MM3 Medaglie D'Oro
Piazza Santa Maria Beltrade, 1 • 20123 Milano • Tel. (02) 72.00.18.10 • Fax (02) 72.00.18.04 • MM1-MM3 Duomo

Flopperia Mail. Vendita per corrispondenza. Importazione diretta. Spedizioni in 24 ore.

Superoffertissima
fino ad esaurimento scorte

GAME BOY

BAD'N'RAD	39.000
BLASTER MASTER BOY	39.000
BOMBER BOY	29.000
CASTLEVANIA 2	39.000
CHASE HQ	29.000
CONTRA	29.000
GHOSTBUSTERS 2	29.000
JORDAN VS. BIRD	49.000
JUNGLE WARS	39.000
MARBLE MADNESS	49.000
POPEYE 2	29.000
POWER RACER	29.000
R-TYPE	39.000
ROBOCOP	29.000
TURRICAN	39.000
TURTLES 2	59.000

MEGA DRIVE

BUCK ROGERS	109.000
CROSS FIRE	79.000
DARIUS 2	49.000
DINO LAND	59.000
DINO LAND	59.000
EL VIENTO	49.000
FAERY TALE ADV.	59.000
MARVEL LAND	49.000
MERCS	89.000
MICKEY MOUSE CASTLE	79.000
MOONWALKER	29.000
RASTAN SAGA 2	49.000
RINGS OF POWER	79.000
RINGSIDE ANGEL	19.000
ROAD BLASTERS	69.000
SONIC 2	49.000
SPLATTER HOUSE 2	99.000
SUPER HANG-ON	29.000
SUPER LEAGUE 91	49.000
SUPER SHINOBI	19.000
SWORD OF SODAN	19.000
TORA! TORA! TORA!	29.000
TROUBLE SHOOTER	69.000
TURRICAN	64.000
UNDEADLINE	39.000
UNIVERSAL SOLDIER	89.000
WARSONG	99.000
VAPOR TRAIL	39.000
VERYTEX	59.000
WONDERBOY 3	39.000

PC ENGINE

DARIUS PLUS	89.000

SUPER FAMICON

ACTRAIZER	59.000
CYBER FORMULA	109.000
DARIUS TWIN	99.000
DIMENSION FORCE	109.000
FINAL FIGHT GUY	129.000
GAMBA LEAGUE BASEBALL	119.000
GRADIUS 3	109.000
HYPER ZONE	99.000
LEMMINGS	99.000
PRO SOCCER	119.000
RAIDEN DENSETSU	109.000
STG	89.000
SUPER CHINESE WORLD	109.000
SUPER EDF	109.000
SUPER FIRE PRO WRESTLING	109.000
SUPER FORMATION SOCCER	109.000
SUPER R-TYPE	109.000
SUPER TENNIS	89.000
SUPER WAKA LAND	109.000
SWIV	109.000
THUNDER SPIRITS	119.000

SUPER NES

CHESSMASTER	99.000
CHUCK ROCK	99.000
DRAGON'S LAIR	69.000
PAPERBOY 2	99.000
STREET FIGHTER 2	139.000
UN SQUADRON	99.000

SOFTWARE AMIGA

50 INCREDIBILI GIOCHI	39.000
ADDAMS FAMILY	29.000
AGONY	39.000
ARMA LETALE	39.000
CHAMPIONSHIP OF EUROPE	39.000
DARKMAN	19.000
DELUXE PAINT 4	119.000
EXTASY	39.000
GOBLIINS 2	19.000
INDIANA JONES 4	79.000
INTELLIGENT GAMES	29.000
INTL. 3D TENNIS	19.000
NATHAN NEVER	39.000
NAVY SEALS	19.000
PINBALL DREAMS	39.000
SENSIBLE SOCCER 92/93	49.000
SHADOWLANDS	39.000
SMASH	39.000
SPECIAL FORCES	69.000
STURMTRUPPEN	29.000
WILLY BEAMISH	29.000
WWF 2	29.000

SOFTWARE PC

3D WORLD BOXING	59.000
3D WORLD TENNIS	59.000
BIRDS OF PREY	29.000
DICK TRACY	59.000
EXTASY	49.000
FIRETEAM 2200	59.000
HARDBALL 3	59.000
INDIANA JONES FATE	59.000
GESTIONE R.B.	69.000
PINBALL MAGIC	19.000
SORCERERS GET ALL GIRLS	19.000
WWF 2 RAMPAGE	29.000
MAGISTER	29.000

STRAORDINARIO • MITICO • SCONVOLGENTE • PAZZESCO • SENSAZIONALE

Orari: 10-13, 15.30-19.30. Chiuso Lunedì mattina.

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

Disponibili tutte le ultime novità per PC, Amiga e console. Per ordinazioni:
Tel. 02/5518.0484-02/7200.1810 • Fax (24h) 02/5518.8105-02/7200.1804

Darkwing Duck

Grafica	Sonoro	Giocab	Sfida
Avrebbe preso di più se non fosse per quei rallentamenti.	La musiche sono particolarmente curate e gradevoli.	Vedi commento.	Nonostante tutto i livelli sono tanti e dalla difficoltà ben calibrata.
6	8	6	7

COMMENTO

Carino, ma niente di più! Avrebbe potuto essere un "Power Game" se non fosse per due vistosi difetti: i rallentamenti, che in alcuni stage rendono l'azione simile alla moviola di Omar Sivori; e lo scrolling. Per quest'ultimo il discorso è un filino più complesso: il problema, infatti, non è la sua fluidità, ma piuttosto la sua logicità. Se vi capita di dover saltare da una piattaforma situata alla base dello schermo per raggiungere un appiglio posto, diciamo, a un paio di metri d'altezza, lo schermo, per seguire Darkwing Duck, scrollerà verso l'alto facendo uscire dall'inquadratura la suddetta piattaforma. Il buon senso vorrebbe che la piattaforma, benché scomparsa, continui ad esistere: così non è per i programmatori della Capcom. Infatti, se per qualche maldestro tentativo di saltare da un appoggio all'altro doveste cadere, perdereste irrimediabilmente una vita. Peccato! Così com'è rimane solo un buon clone di *Megaman*. Se amate il genere...

SCHEDA TECNICA

Titolo	Darkwing Duck
Casa	Capcom
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	Infiniti
Livelli di difficoltà	1

PIATTAFORME

Io sono il terrore che vola nella notte! Io sono il flagello alato che tormenta i vostri incubi! Io sono... Darkwing Duck!

Dopo Super Pippo, Paperinik, e il giudice Santi Licheri (avete presente quel buffo ometto, vestito con un enorme mantello nero?), il mondo Disney si arricchisce di un nuovo supereroe: Darkwing Duck. Dopo le raccapriccianti immagini della "Bella e la Bestia" (infatti la bestia passi pure, ma la "Bella" era veramente un cess...ehm, un cesto di rose), la Disney cerca di lanciare un nuovo personaggio dall'aspetto tenero e accattivante: un vero coccolone.

Darkwing Duck è infatti un becchino paperopolese vestito con un costume color viola funebre, un enorme mantello tipo Dracula e il cappello alla Freddy Kruger. A far compagnia al nostro eroe ci pensa un altro personaggio forse meno lugubre ma non per questo più rassicurante: è Launchpad Mc Quack il papero pilota insignito col prestigioso trofeo " oca bollita", essendo il pilota che nella sua carriera ha utilizzato più volte il paracadute. Il gioco è un clone di *Megaman*. All'inizio viene mostrata una planimetria di St. Canard (letteralmente: Sant'Anitra) con, in evidenza, le zone in cui si sta compiendo un crimine. Scelta la locazione di partenza, il gioco si presenta come un classico "platform-game" con, a fine livello, i soliti massicci (e stravaganti) boss da battere. Ripulite tutte le zone dai vari gaglioffi, una nuova orda di delinquenti viene a prenderne il posto. Una volta sconfitti tutti i boss, Darkwing Duck dovrà vedersela con la malefica mente che sta dietro a questa ondata di criminalità, il misterioso professor...(credo sia più giusto lasciarvi il gusto di scoprirlo da soli. Per quanto riguarda le armi c'è da rilevare che il nostro beniamino ha a disposizione un arsenale che farebbe invidia a qualunque potenza nucleare. L'arma base è infatti una pistola che emette una nuvoletta di gas dall'aspetto apparentemente innocuo ma capace di disgregare qualunque essere vivente incontri sulla sua traettoria. Se questo non bastasse, Darkwing Duck può contare anche su altre armi come scariche elettriche e bombolette venefiche.

Insomma, se siete un po'stufi dei soliti giochi sdolcinati tipo *Splatter House*, *Bram Stoker's Dracula* e *Alien 3* e siete alla ricerca di emozioni forti, allora *Darkwing Duck* potrebbe fare per voi.

• Vordak

Una stupenda panoramica di St.Canard di notte:non sarà Parigi ma evidentemente c'è a chi piace...

A spasso per la città: ma perchè i supereroi non usano mai la metropolitana come tutti?

SOTTO CONTROLLO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

YOSHI'S COOKIE

I dinosauri stanno preparando l'invasione nel mondo delle console: dopo l'uscita di "Jurassic Park" al cinema (e prossimamente anche sui vostri monitor), la BulletProof prende la palla al balzo e rilancia la spalla di Mario...

Vi ricordate il dinosauro verde con una macchia bianca sulla pancia, dotato di una lingua lunga tre metri e mezzo? Sì, Yoshi, la spalla di Mario (e Luigi) nel grandioso *Super Mario World*, ha deciso di mettersi in proprio, o meglio, di diventare protagonista di un gioco.

Il tentativo è riuscitissimo, visto che ora la parte di "spalla" è affidata al buon vecchio Mario! Nella schermata iniziale, oltre ad ammirare il faccione di Yoshi in primo piano, potrete scegliere una delle tre possibilità di gioco. La struttura della versione Action ricorda quella dell'intramontabile *Tetris*, anche se con qualche innovazione abbastanza particolare. Innanzitutto i pezzi da usare sono dei biscotti (preparati appositamente da Zia Marisa) che dovrete far combaciare per eliminarli. Infatti partirete con alcuni biscotti già posizionati nell'angolo in basso a sinistra dello schermo: inizieranno quindi a piovere dall'angolo opposto altri biscotti, che si avvicineranno al mucchio iniziale.

A questo punto, il più velocemente possibile, dovrete spostare i biscotti in modo da formare linee orizzontali (o verticali) di biscotti uguali! In questo modo potrete ripulire l'intero schermo da tutti i dolciumi prima della successiva ondata. Come seconda opzione potrete selezionare il modo Versus, in cui potrete scegliere il vostro personaggio tra Mario, Yoshi, la Principessa e Bowser. Il gioco funziona però in modo differente: in uno schermo di 5x5, dovrete ruotare i venticinque biscotti in modo da formare, prima che si esaurisca la miccia, una linea o verticale od orizzontale. Vince chi completa venti linee prima dell'avversario. L'ultima versione del gioco è di sicuro quella più complicata. Infatti in Puzzle dovrete eliminare tutti i biscotti con un numero limitato di movimenti. Detto così sembra tutto molto semplice, invece ben presto vi renderete conto di come sia difficile far sparire venti biscotti in una volta sola!

• Mystere

Se all'inizio riuscirete a gestire i vari biscotti con oculatezza, non vi troverete poi con l'acqua alla gola!

Da una situazione come questa è quasi impossibile uscire; a meno di non avere la destrezza di un gatto!

COMMENTO

Però, mica male! La Bullet-Proof ha appena finito di lanciare sul mercato del SNES la nuova conversione di *Tetris*, ed ecco che sforna (è proprio il caso di dirlo) un altro rompicapo galattico. Apparso poco tempo fa sul portatile della Nintendo, arriva sul 16-bit con un effetto dirompente. Il modo Action è un crescendo di difficoltà graduato al punto giusto, il modo Versus è stragalattico se giocato con un amico (anche senza, però!) e la versione Puzzle è un puro concentrato di difficoltà. Quasi un capolavoro. "Quasi", a causa della grafica non molto esaltante, e delle schermate copiate di brutto da *Super Mario World*, che lasciano un po' di perplessità. Volete un consiglio? Se amate *Tetris* e i rompicapi DOVETE avere *Yoshi's Cookie*, se vi piacciono soltanto, beh, fateci un pensierino!

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Yoshi's Cookie**
Casa	**Bullet-Proof Software**
Distribuzione	**GIG**
N°Giocatori	**1/2 simultanei**
Continua?	**Password**
Livelli di difficoltà	**20**

ROMPICAPO

SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

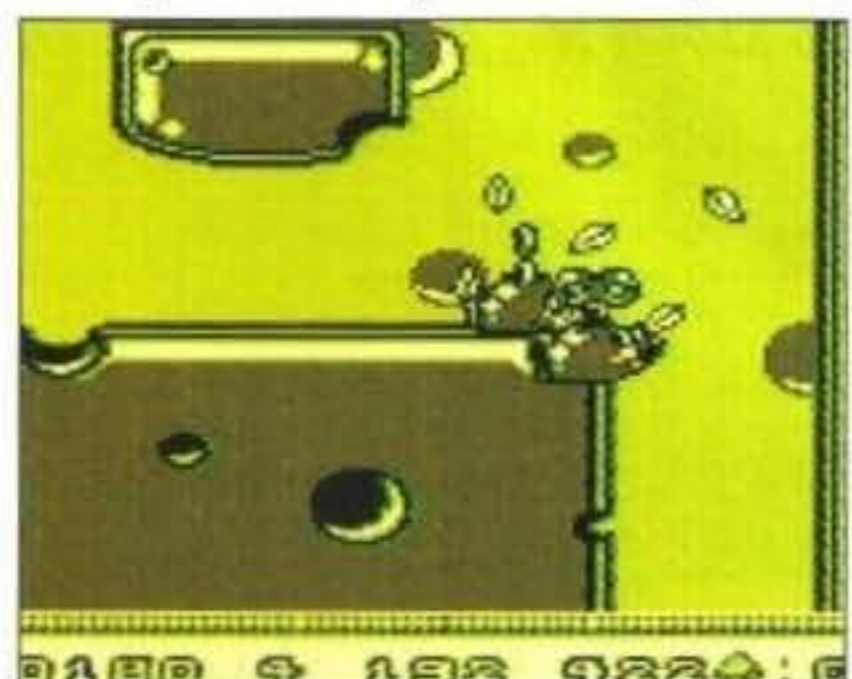
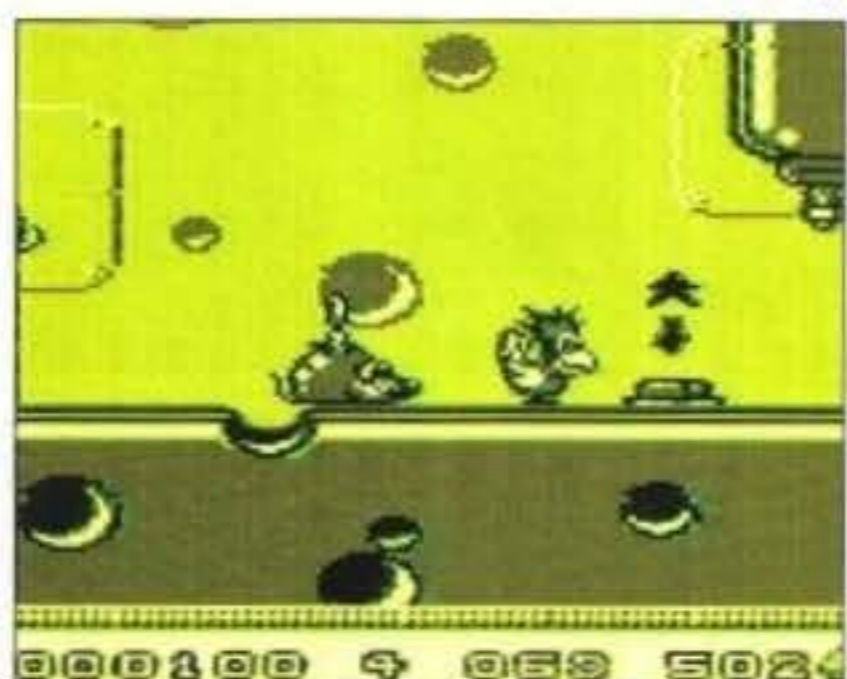
A ○○○○●○ P

http://www.oldgamesitalia.net/

Alfred Chicken

Un giorno quella pazzerella di Red Fury viene in redazione e scontratasi con Dupont, il quale come scopo nella vita sembra non avere altro che starsene nel bel mezzo del parquè, con aria sorniona e divertita esclama:- Mamma, guarda...un pollo!!! Questa recensione, perciò, non poteva che finire nelle sue mani!

Per la verità di polli nella mia vita ne ho visti molti, ma come Alfred, il protagonista di questo splendido gioco a piattaforme, ne esistono davvero pochi! Altro che invasione degli ultracorpi qui si parla di un super assalto dei Meka-chickens, ossia pollastri meccanici davvero poco gustosi che tenteranno di fermare Alfred nella sua missione per la salvezza del pollame intergalattico. Il sistema di gioco si presenta abbastanza semplice con una sequenza a piattaforme che sembra non discostarsi molto dai soliti giochilli di questo tipo e invece... altro che la solita cartuccia! Durante la vostra azione dovrete vedervela con percorsi intricati fatti di passaggi segreti per accedere a livelli complementari, meka-mostri di qualsiasi genere e ogni altro tipo di pericoloso imprevisto. Il percorso, all'inizio, non è così ben definito come potrebbe sembrare, per accedere al livello successivo, infatti, Alfred dovrà cercare di raggiungere il punto preciso dell'uscita, ma dato che questo è davvero ben nascosto, il modo per rintracciarlo sarà quello di attivare dei percorsi alternativi (per intenderci: la possibilità di passare su cubi che prima erano solo tratteggiati, quindi inaccessibili) azionando l'apposito pulsante, piazzato in un qualche buio tugurio del livello. Per non finire arrosto Alfred dovrà tenersi alla larga dai mostaracci che gli si avvicinano, che sono abbastanza veloci anche se prevedibili, e soprattutto dalle mine distruttrici disseminate un po' ovunque. La giocabilità di questa cartuccia è elevatissima infatti, oltre che avere come protagonista un personaggio che ispira simpatia solo alla vista, presenta una serie di sfide non indifferenti per qualsiasi giocatore, anche il più esperto. Alla partenza, il nostro pollastro non dispone di molte armi o mezzi efficaci per distruggere i suoi nemici, perciò dovrete ingegnarvi per superare alcuni ostacoli; con l'avanzare dei livelli però avrete sempre più la possibilità di acquistare nuove armi (come ad esempio le bombe) e di utilizzarle al posto di una, seppur sonora, "beccata" che vi servirà sempre e comunque per far fuori i cattivoni! Avrete poi a disposizione parecchi oggetti che vi potranno aiutare nella vostra missione, come ad esempio le molle che tenderanno a lanciavi in alto in modo da poter recuperare più bonus possibili o da farvi ricadere, a becco in giù, su qualche meka-chicken. Ho detto tutto? Macché, ci vorrebbero almeno altre due pagine per esaurire tutti gli argomenti a favore di questa cartuccia, ma per adesso accontentatevi!

• Red Fury

Vagando per i livelli ci si domanda se non si è finiti in una forma di groviera, ma non era un gioco di polli?

Alfred ha un'espressione assolutamente ebete...Da quale uovo sarà uscito 'sto cippirimerlo.

COMMENTO

Alfred Chicken è uno dei migliori giochi a piattaforme per GB di questi ultimi tempi, sarà che vedere un super-pollo contro una serie di cattivoni per me è esaltante, comunque devo dire che oggettivamente è stato realizzato davvero bene. La resa grafica degli sprite e degli elementi di fondo è godibile, sebbene la varietà dei nemici e degli oggetti non sia enorme.

La giocabilità, come ho già detto, mi sembra molto elevata, soprattutto rispetto al livello di sfida che si mantiene sempre su livelli abbastanza pressanti.

Il sonoro è quello tipico del "giochino carino", cioè molto orecchiabile e trascinante.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Alfred Chicken
Casa	Mindscape
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	1
Livelli di difficoltà	1/7

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ○●○○○ P

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

TOM and JERRY THE MOVIE

Chi dice che il tre è il numero perfetto, non sa quante coppie lavorano assieme e hanno un successo strepitoso: Bonnie & Clyde, Topolino e Pippo, Bud Spencer e Terence Hill, i Raves...

Il nostro duo preferito, però, rimane la coppia Tom (il gatto più sfortunato dell'intero globo) & Jerry (il furbissimo topolino). Nel gioco voi sarete Tom e dovrete, attraverso cinque scarsissimi livelli, catturare il vostro caro compagno di giochi Jerry per accedere a quello successivo.

La cattura del roditore deve però avvenire prima che riesca a mettersi in salvo con uno dei suoi cinque compari. Se riuscirete nell'impresa otterrete uno dei cinque (ma sei sponsorizzato dalla Finivest?, NdR) pezzi di una importantissima mappa del tesoro.

Il vostro scopo è quindi quello di catturare per cinque volte il povero ratto, completare la mappa e vivere felici e contenti per il resto della vita.

Fra un livello e l'altro potrete recuperare (o anche incrementare) la vostra energia in uno dei giochi bonus.

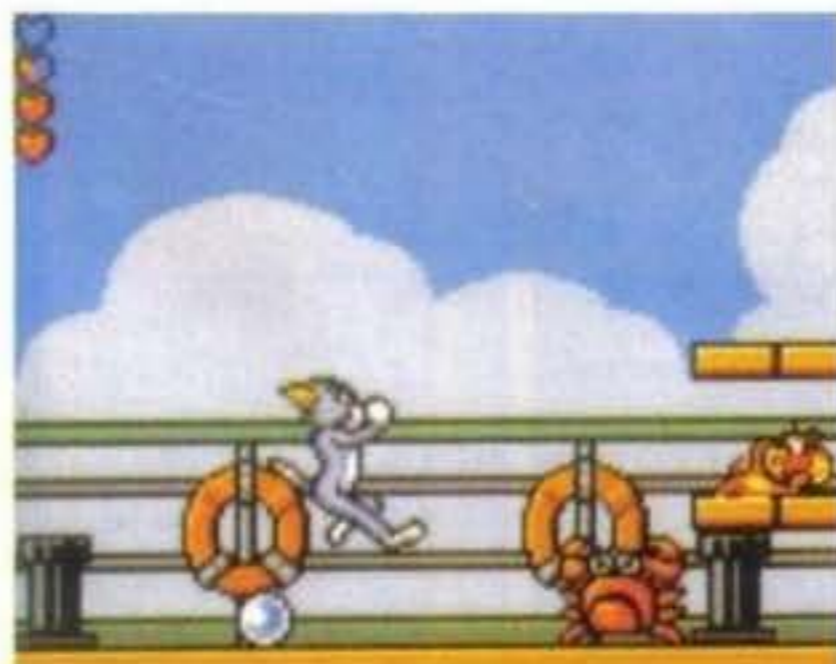
La caccia si svolge attraverso cinque (ma va!, NdR) ambienti abbastanza strani: la vostra casetta, la città by night, una nave, un'isola deserta e un labirinto!

Oltre alla grande furbizia e alla ottima velocità del roditore, vi toccherà superare i vari ostacoli disseminati da Jerry: robetta come mine anti-gatto, lampadari che cadono, piattaforme mobili e tanti altri sollazzi che dovrete affrontare, aspettando il momento opportuno per balzare (e catturare) sul malefico topastro con uno dei vostri "plasticissimi" salti.

L'azione si sviluppa in livelli a scorrimento orizzontale molto curati sotto l'aspetto artistico, ma decisamente scarsi per quanto riguarda la loro giocabilità!

È un vero peccato che la carica umoristica insita nei due simpatici protagonisti sia stata sprecata in questo modo. Questo gioco aveva le potenzialità per risultare vincente nella sua categoria, ma così com'è interesserà a pochi.

• *Mystere*

L'aria indispettita di Tom è qualcosa di stupendo. Ma come si fa a non ridere con un gattone così?!

Sul ponte di una nave rischiamo di scivolare sulle pozze d'acqua e andare a trovare i granchi. Che vita da gatti!

COMMENTO

SCANDALOSO! Un'imitazione di un platform sbarca sul Gengiva. Risultato: atroce. Una cinquina di livelli perfetti (o quasi) sotto il punto di vista grafico, ma quasi totalmente ingiocabili dopo la terza volta. Assente totalmente la ben che minima idea di divertimento. Non che ci volesse poi tanto: un modulo a due, in cui un giocatore inseguiva e l'altro scappava, poteva essere interessante e molto avvincente. No, invece, non c'è niente di tutto ciò. L'unico lato positivo di questa obrobriosa cartuccia è la grafica e l'animazione dei due personaggi: troppo poco per convincere una persona ad investire il proprio denaro in un gioco che, probabilmente, dopo averlo finito per la quindicesima volta in due giorni, verrà abbandonato nella scatola. Il sonoro è qualcosa di cacofonico e davvero poco musicale!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Tom & Jerry - The Movie
Casa	SEGA
Distribuzione	Giochi Preziosi
N°Giocatori	1
Continua?	7
Livelli di difficoltà	1

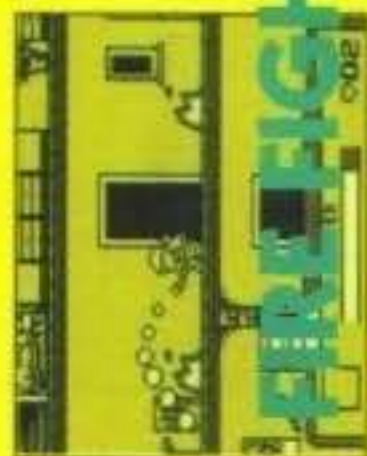
PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

http://www.oldgamesitalia.net/

Game Flash

Questo mese le recensioni brevi di Gheim Pauà non raccolgono certo dei grossi capolavori, ma chi lo sa? Qui in mezzo si potrebbe nascondere il gioco che avete atteso da una vita ma che non avreste mai osato chiedere! Arrivederci al mese prossimo.

TITOLO	CASA	CONSOLE	DISTRIBUZ.	GENERE	GIOCATORI	CONTINUA	GRAFICA	SONORO	LIV. DIFF.	COMMENTO	VOTO
THE TERMINATOR	Mindscape	Super Nintendo	Import	Sparatutto	1	No	6/10	4/10	1	L'eroe anti-terminator continua ad avanzare e a sparare nelle tre posizioni possibili: in piedi, accasciato e verso l'alto. Potete saltare e prendere alcuni power up, ma alla fin fine la noia arriva presto. Il livello di difficoltà è abbastanza ben equilibrato, forse un po' troppo difficile fin da subito, ma la grafica e il sonoro (soprattutto il sonoro) sono davvero mal realizzati. Non ci sono variazioni nello schema di gioco, povero già di per sé, e dopo la quindicesima volta che proverete a superare un livello, senza riuscirci, vi verrà voglia di buttare la cartuccia giù dalla finestra.	33
SWITCH	Sega	Mega CD	Import	Rompicapo	1	Si	7/10	9/10	1	*Switch* è, fondamentalmente, una versione più complicata del famoso Memory della Ravensburger; la cosa interessante è che sfrutta il nuovo Sega Mouse. In ogni scenetta il nostro eroe deve fare delle scelte: sullo schermo appare una tastiera con una serie di simboli, soltanto uno di questi permette di passare al quadro successivo, tutti gli altri provocano semplicemente delle scenette esilaranti. È un educational per bambini giapponesi, per cui, se appartenete a questa categoria, considerate il voto come un 90 assicurato.	70
NIGHT STRIKER II	Taito	Mega CD	Import	Sparatutto	1	Si	4/10	7/10	3	Siete a bordo di un mezzo terra/aria armato pesantemente e dovete distruggere tutti i nemici fino ad arrivare al boss, che tiene prigioniera una ragazza da salvare. La grafica sullo schermo è davvero confusa, l'azione non è molto veloce (soprattutto durante l'accesso al disco) e talvolta diventa difficile per l'occhio capire cosa sta succedendo sullo schermo. Per il resto si tratta di un gioco molto povero, senza molti nemici diversi e senza power-up. Alla fine di ogni livello potrete scegliere quello successivo a un bivio, fino ad arrivare a quello finale... È semplice e lo finirete in fretta, la longevità è davvero estremamente limitata. Sconsigliato.	13
THE GREAT WALDO SEARCH	T-HQ Software	Megadrive	Import	Educativo	1	Si	6/10	6/10		Questo nuovo titolo per Megadrive è dedicato ai più piccini. *The Great Waldo Search* è uno stranissimo educativo dove il giocatore deve aiutare Osvaldo a cercare un tesoro attraverso le più famose epoche storiche. Tutta l'azione si svolge lungo diversi scenari dove, con l'ausilio di una lente di ingrandimento, occorre trovare pezzi di mappa e parti del tesoro prima che scada il tempo. Dal punto di vista tecnico non è certo un capolavoro audiovisivo, ma se avete un fratellino che vi rompe le scatole perché vuole giocare col vostro MD allora questo titolo potrebbe rappresentare un simpatico regalo.	60

Titolo	Produttore	Formato	Distributore	Genere	Giocatori	Salvataggio				Commento	Voto
FIRE FIGHTER	Mindscape	Gameboy	Import	Piattaforme	1	Passw	7/10	5/10	1	*Fire Fighter* è più o meno il solito gioco a piattaforme con una modalità di movimento che va da un piano all'altro degli edifici di un grande palazzo,una discreta grafica degli sprite e degli elementi di sfondo e un sonoro davvero poco coinvolgente. L'azione si svolge all'interno di stanze ed edifici di vario genere con una notevole quantità di oggetti e personaggi presenti sulla scena. L'andamento del gioco però risulta davvero noioso, dato che l'unica cosa che il personaggio principale (ossia il coraggioso pompiere) deve fare è solo quella di estinguere focolai più o meno grandi. Oltre alla noia di quest'azione direzionare il getto d'acqua è tutt'altro che facile. Insomma non si può dire che sia il miglior platform sulla piazza neanche per chi abbia delle aspirazioni da novello Grisù!	65
DEVASTATOR	Wolfteam	Mega CD	Import	Sparatutto	1	Sì	5/10	6/10	3	Si tratta di un normalissimo gioco d'azione/sparatutto in cui controllate un robot tipo Robotech e company attraverso i vari livelli e i vari mostri. La grafica è povera e il sonoro non è eccezionale. Potete solo colpire in avanti e verso l'alto e saltare, non ci sono armi speciali o mosse segrete: i power-up si limitano a un potenziamento dello sparo, a un laser e ad alcune bombe (più i vari 1-Up e Energy). O meglio, si tratterebbe di un normalissimo (e decisamente scarso) gioco d'azione/sparatutto se non stesse su un CD che costa come un Game Boy. È semplicemente una vergogna che vengano prodotti titoli del genere.	39
SUPER FAMILY TENNIS	Namco	SNES	Import	Sportivo	1-4	Sì	6/10	5/10	1	Per una console come il Super NES questa cartuccia è un vero affronto! Ma è mai possibile che i programmatori della Namco non siano riusciti a produrre niente di meglio? La giocabilità è abbastanza accettabile, ma il livello di difficoltà è completamente cannato. I giocatori controllati dal computer sono dei superuomini, invincibili e infallibili. Anche dopo qualche ora di pratica non è raro terminare una partita con soli due o tre quindici a proprio favore. Per quanta angolazione riusciate a dare alla palla, il genialoide del computer se ne farà un baffo. Carina la possibilità di gioco a quattro (con l'adattatore), però non dimentichiamoci che c'è anche in *Jimmy Connors*!	63
DROPZONE	Mindscape	Game Boy	Import	Sparatutto	1	3	5/10	4/10	1	Un vecchio gioco dell'epoca dello Spectrum e del 64 ritorna sul Game Boy e mostra chiaramente le rughe degli anni ormai trascorsi. La cartuccia ricorda per certi versi il caro *Defender*, ma non ne condivide la varietà di nemici e di situazioni. La grafica è assolutamente scadente, il sonoro praticamente inesistente. La giocabilità non si salva a causa delle dimensioni dei nemici, che a volte risultano invisibili ai nostri occhi di comuni mortali. È triste ma vero: i tempi dello Spectrum sono finiti da tempo e non si può sperare di riesumarne la salma solo per sfornare un'altra cartuccia pronta per essere acquistata da giovani e ignari acquirenti.	40
JEEP JAMBOREE	Virgin	Game Boy	Import	Guida	1-2	Sì	7/10	6/10	3	I fuoristrada, si sa, sono divertentissimi da guidare: cunette, affossamenti, ogni ostacolo è superato con qualche lieve sobbalzo e nulla più. Dalla Virgin arriva questa cartuccia che, con una visuale 3D; ci consente di gareggiare su una serie di circuiti di difficoltà crescente, sfidando 20 avversari più o meno agguerriti in un'orgia di spinte e incidenti al limite del credibile. La manovrabilità del veicolo lascia un po' a desiderare, ma del resto con dei bestioni a quattro ruote motrici non potevamo attenderci una Porsche. Il gioco è abbastanza divertente, anche se un po' ripetitivo, e la possibilità di giocarci in due ne aumenta la longevità.	78
NINJA BOY 2	Culture Brain	Game Boy	Import	Avventura	1-2	Passw	6/10	5/10	1	I giapponesi sono proprio giapponesi, non c'è che dire. Non riescono a programmare un gioco se non ci inseriscono una barca di beotate mai viste. In *Ninja Boy 2* interpreterete il ruolo di un (o due se avete un amico con la stessa cartuccia!) coraggioso guerriero adolescente ninja che naufraga su un pianeta alieno dopo essere stato attaccato dai "guerrieri dello spazio". Si tratta di una specie di avventura con missioni da portare a termine, combattimenti in stile picchiaduro e un sacco di oggetti che aumentano le nostre capacità. Può essere divertente se vi piace il genere, ma attenzione alla password: è assolutamente chilometrica!	79

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

"Ehi! Guardate quant'è grosso quell'affare!"
"Niente chiacchiere Rosso Due!"
Super Star Wars, attualmente, è senza dubbio il numero uno dei giochi di piattaforme per SNES. Come potete osservare, la grafica del gioco è proprio incredibile! Tutti gli elementi del primo film sono stati inseriti assieme al sonoro stereo di qualità tale che giocando crederete di assistere al film! Sebbene il prezzo della cartuccia sia abbastanza alto, vi assicuriamo che questo gioco vale ogni singola lira che avete speso! Ogni possessore di SNES che si rispetti dovrebbe avere a casa sua una copia di *Super Star Wars*. Che l'astuzia sia con voi!

SUPER STAR WARS

Questi strani ratti alati compariranno dal nulla. Colpiteli solo se vi arrivano troppo vicino, ma andate avanti il più velocemente possibile in modo da raccogliere il vostro primo power-up per potenziare il blaster.

Usate la vostra nuova arma e fate fuori più ratti-volanti possibile, sparando verso l'alto. Dopo qualche secondo vedrete comparire un altro power-up (pistola lancia razzi) e due bei cuoricini.

Con la pistola lancia-razzi in vostro possesso non dovreste avere problemi a sbarazzarvi dei nemici che vi piombano addosso dal cielo.

Ehi! Ma questo simpatico guardiano di fine livello non vi sembra direttamente uscito dal film *Tremors*? A ogni modo, è uno sporco lavoro, e siete proprio voi a doverlo fare!

Le torrette di difesa si gireranno verso di voi e tenteranno di colpirvi. Potrete distruggerle con qualche colpo ma dovrete stare attenti alle schegge provocate dalle loro esplosioni. La tattica migliore consiste nell'oltrepassarle velocemente in scivolata.

Questi sportelli si apriranno per ustionarvi con una vampata di fuoco. Distruggeteli mentre sono chiusi e il pericolo sarà scongiurato.

I droidi di pattuglia si muovono velocemente e possono danneggiarvi molto in fretta. Ma un Jedi come voi non si fermerà per così poco, vero?

Sarlacc

Un tentacolo spunterà fuori dalla sabbia per avvertirci dell'imminente attacco di Sarlacc. Quando lo vedrete, saltate dalla parte opposta del laghetto e riempite il nemico di piombo. Attaccherà tentando di beccarvi con i suoi tentacoli, ma se siete dalla parte giusta del laghetto, il mostro avrà la vita breve.

Tatooine 1

Eccovi un modo sicuro e tranquillo per passare questo livello e raggiungere il Sandscrawler senza troppi danni: per prima cosa, andate avanti fin quando non avvisterete i primi Jawa, poi indietreggiate e blastateli mentre vi inseguono. Continuate finché non avrete ucciso dodici Jawa. Le piccole aste, se distrutte, rivelano del carburante per il jet. Usate, quindi, i Jet a massima potenza, volando il più alto possibile, per raggiungere velocemente il Sandcrawler!

Ecco il gigantesco Sandcrawler! Questo capolavoro di metallo è molto ben protetto, da parte dei Jawa stessi ma anche dalle loro perfezionate armi di difesa e dalle piattaforme semoventi che rischiano di farvi cadere. Queste ultime sono l'unica via di accesso al tetto del veicolo dove troverete l'entrata. Vi capiterà di cadere spesso, e dovrete quindi iniziare tutto da capo, ma d'altronde chi ha mai detto che sarebbe stato facile salvare la galassia?

http://www.oldgamesitalia.net/

Mare delle Dune

Sabbie dorate e un limpido celo azzurro caratterizzano questo livello, ma il paesaggio desolato è pieno dei resti delle orribili creature che hanno abitato questi luoghi in passato. Non dimenticatevi di raccogliere il power-up segreto.

Alcuni pterodattili vi piomberanno addosso per diminuire la vostra barra di energia. Fategli assaggiare qualche colpo del vostro blaster e raccogliete i cuoricini.

Le sabbie mobili non sono l'unico pericolo di questo livello: dovrete anche fronteggiare scorpioni giganti. Il metodo migliore consiste nell'evitarli eseguendo un lungo salto con capriola.

Le sabbie roventi sono piene di bestie feroci, quindi saltate su queste rocce e sparate diagonalmente verso l'alto e verso il basso per proseguire più tranquillamente.

Scalare questa collinetta significa finire in bocca a uno scorpione gigante. Non solo può colpirvi con la coda velenosa, ma anche con le pinze, che possono allungarsi e pizzicarvi a tradimento. Saltate e sparategli da una certa distanza. Andategli poi incontro e finitelo.

AAaaargh! Che brutto! Questo serpente gigante assomiglia proprio a Scarlet! Stategli lontano e lasciate fare alla vostra pistola lancia-razzi.

Siete capitati proprio dentro un nido di scorpioni. Salite sulle rocce e usate la vostra pistola; scappate ma non dimenticatevi di raccogliere i cuori.

Sandcrawler

Saltate sul cingolato di sinistra e poi sulla piattaforma semovente. Andate verso la destra dello schermo saltando di piattaforma in piattaforma, salite e ritornate indietro.

Distruggete queste torrette laser: sono micidiali! Spesso dovrete eseguire un salto con capriola per arrivare più in alto, ma state attenti a dove riappoggiare i piedi, dato che le piattaforme si muovono.

Ecco l'entrata del Sandcrawler (e del prossimo livello!). Se sparerete verso l'alto prima di scendere, potrete raccogliere una vita supplementare!

Questa lunga fila di piccoli sportellini possono essere eliminati in un solo colpo. Anche si vi fanno perdere poca energia, vi conviene farli fuori al più presto, perché possono facilmente buttarvi giù da una piattaforma.

Questa piattaforma sale verticalmente e si sposta poi sulla sinistra, dandovi così accesso alla sezione successiva. Quando salterete, allineatevi con la pista della piattaforma d'arrivo in modo da non rischiare di mancarla. Da adesso in poi, cercate di rimanere al centro delle piattaforme per evitare frustranti cadute.

L'interno del Sandcrawler

Una volta all'interno del sandcrawler, preparatevi ad affrontare tutte le difficoltà tipiche di un gioco a piattaforme: lastre semoventi, stanze segrete e barriere laser sono solo alcuni degli ostacoli che dovrete superare per raggiungere il guardiano Jawenko (il mostro di Lava). Se la forza non sarà con voi e perderete una vita, non preoccupatevi perché troverete nel blaster un potente alleato. Per combattere contro i Jawa, fate rimbalzare i vostri colpi sui muri.

Stanza segreta

Mentre saltate giù dalla piattaforma, premete verso sinistra. Passerete attraverso il muro e troverete una stanza segreta piena di bonus.

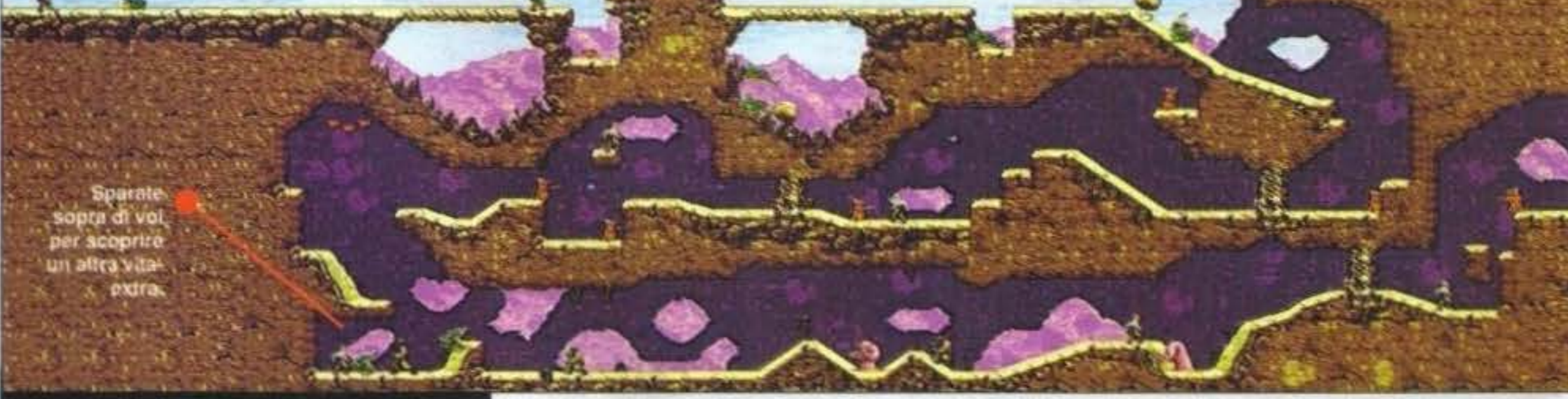
Salite su questa piattaforma per scendere rapidamente. Premete il joypad verso destra se non volete finire direttamente nella lava bollente (non saltate!!!).

Saltate normalmente (senza la capriola, altrimenti urterete il soffitto e cadrete nella lava), e muovetevi rapidamente se non volete farvi beccare dalla fiamma.

Passare queste barriere laser può rivelarsi abbastanzo difficile. Avvicinatevi il più possibile a esse senza attivarle e slittateci sotto prima che abbiano il tempo di capire dove siete!

GABOLA

Spegnete il SNES e riaccendetelo. Andate poi nello schermo delle opzioni e digitate rapidamente: A quattro volte, X, B quattro volte, Y, X quattro volte, A, Y quattro volte, e B. Dovreste udire il grido di un Jawa. Cominciate a giocare e premete L e R contemporaneamente sul secondo joypad per avere vite infinite e per poter scegliere il livello.

Terra dei Sabbipodi

Sparate sopra di voi per scoprire un'altra vita extra.

Nel film i Sabbipodi erano particolarmente ostili e pericolosi. Basta ricordare quello che hanno fatto al povero C-3PO! Attaccano con bastoni, saltandovi addosso e cercando di spaccarvi il cranio, quindi blastateli a distanza! State attenti alla colla che mollano i rospi dopo che li avete blastati e ai serpenti che escono fuori dal terreno; state pronti a far fuoco.

Alcuni di questi blocchi di pietra apparentemente solidi si disintegreranno poco dopo che ci avrete messo piede sopra. Vedrete comparire delle crepe appena prima che cadano a pezzi, quindi saltate velocemente su quello seguente!

SOMMARIO

Nome del gioco: Super Star Wars
Tempo impiegato per finirlo: 5 giorni
Punteggio massimo: 26.858.300
Livelli: 15
Difficoltà: medio/alta
Allucinazione uditive tipo "Usa la forza Dupont!": 159
Duelli in redazione con Lord Fener: 34
Caccia X-Wing distrutti: 29.5
R2D2: secondo voi è maschio o femmina?

http://www.oldgamesitalia.net/

Le cose si fanno sempre più difficili mentre vi avvicinate a questi buchi apparentemente innocui. Blastateli prima che abbiano il tempo di cuocervi a puntino.

Toc! Toc! Blastate queste porte: è l'unico modo di aprirle.

Se volete raccogliere questo grosso cuoricino dovrete eseguire un bel salto alto con capriola con il giusto tempismo dalla piattaforma semovente sottostante.

Sparate a questi blaster mobili e usate il resto del loro cannone per non cadere sulle punte sotto di voi. Continuate verso sinistra con lo stesso metodo. Se sparerete alla base delle fiamme le spegnerete definitivamente.

Jawenko il mostro di lava

L'attacco di Jawenco consiste in una lunga fiammata. State sulla piattaforma di sinistra e sparategli continuamente. Le fiamme si muovono troppo velocemente per poter sperare di evitarle, quindi continuate a saltare.

I Jawa sono proprio dappertutto. Continuate a sparare in tutte le direzioni mentre vi avvicinate a un nuovo piano. Con un po' di fortuna li farete fuori prima che abbiano il tempo di attaccarvi.

Usate le piattaforme per oltrepassare questa sezione. Non dimenticatevi di raccogliere tutti i power-up abbandonati dai Jawa in modo da atomizzarli meglio.

Sparate in aria in questo punto per scoprire una vita-extra!

Il soffitto e pieno di cannoncini laser che vi spareranno addosso! Fateli fuori prima di passare o potreste perdere un bel po' di energia!

Questa è forse la parte più stressante del livello. Le piattaforme semoventi sono piuttosto piccole e verrete assaliti da pterodattili che faranno di tutto per buttarvi giù. Assicuratevi di averli fatti fuori prima di proseguire e raggiungere Obi-Wan.

Sparate sopra di voi in questo punto per scoprire numerosi cuori: saltate per raccoglierli.

Eccovi dal vecchio cavaliere Jedi Obi-Wan Kenobi. fategli vedere il messaggio di R2D2 e riceverete la spada laser.

Scendete dalla piattaforma in questo punto, sparate in aria e raccogliete tutte le vite. Non c'è comunque modo per risalire tranne quello di lasciarsi morire cadendo giù! Potete ripetere la cosa quante volte volete (un massimo di 99 vite!)

La seconda parte del vostro viaggio nelle terre dei sabbipodi vi porterà in un intricato labirinto di caverne, pieno di bestie sotterranee affamate della vostra energia vitale. Anche gli spazi aperti nascondono un nuovo pericolo: i Bantha! Queste grosse palle di pelo caricano senza alcuna esitazione, quindi dateci dentro con la spada laser!

Terra dei Banthas

State lontani dai sabbipodi se non volete che vi saltino addosso (come sta facendo questo qui!)

Raccogliete più spade possibile per aumentare la vostra riserva di energia, in modo da poter incassare più colpi ma anche raccogliere più cuoricini.

State attenti alle stalattiti che cadono dal soffitto. Procedete lentamente e lasciatele cadere davanti a voi.

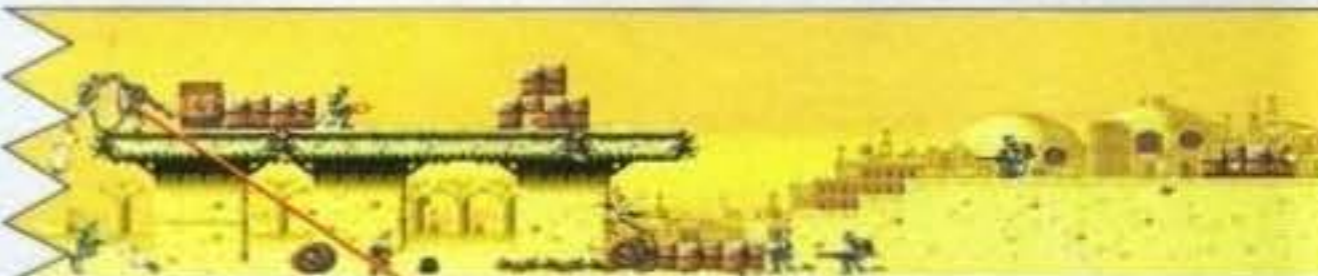
Sparate dappertutto in questo angolo per scoprire qualche cuoricino gigante.

Tatooine 2

Eccoci di nuovo a bordo del Land Speeder a sparare addosso ai Jawa. Questo livello è del tutto uguale a quello precedente, eccetto per il numero dei nemici. Usate lo stesso metodo di prima.

Mos Eisley è sicuramente un posto pericoloso per un servitore del lato luminoso della forza. Le Truppe d'Assalto imperiali sono dappertutto, a volte attrezzate con hovercraft per attaccarvi dall'alto. State lontani dalle grosse mitragliatrice (tolgono parecchia energia), e non dimenticatevi di blastare tutte le casse per raccogliere bonus e power-up!

Mos Eisley

Quasi tutte le casse contengono sia un power-up per la vostra arma che per la vostra barra di energia. Se all'inizio non appare niente, assicuratevi di distruggere bene tutti gli angoli.

Le Truppe d'Assalto sono sempre posizionate nei punti strategicamente più pericolosi, pronti ad attaccarvi con un armamento pesante. Potete cercare di evitarli sorpassandoli molto in fretta, oppure blastarli prima che abbiano il tempo di riempirvi di buchi con il laser.

GABOLA

Digitate il trucco scritto nella pagina precedente. Durante il gioco, tenete contemporaneamente premuti i tasti A, B, X, Y e Select sul secondo joypad. Appariranno le coordinate X e Y. Ora siete invincibili e potrete addirittura passare attraverso i muri!

Anche su queste piattaforme sopraelevate troverete una dura difesa nemica. Eseguite un bel salto alto con capriola e blastate tutti i soldati. Non tentate di passare di sotto: le piante sono ancora più pericolose!

I Jawa sono tornati all'attacco, sempre più convinti della potenza del lato oscuro. Come sempre sono armati di bombe a mano, quindi muovetevi in modo da evitare un confronto diretto.

Appena vedrete comparire la barra di energia di un Bantha, accendete la vostra spada laser e fatelo a pezzi!

Scendete in questo punto e andate poi nuovamente a sinistra, nelle caverne. Saltate facendo una capriola con la spada in mano per far fuori i nemici, finché non potenzierete la vostra pistola.

Questo vecchio ponte di pietra crollerà sotto i vostri piedi mentre lo attraverserete. Non fermatevi ad ammirare il paesaggio, correte più velocemente possibile se non volete rimanere infilzati sugli spuntoni di roccia al di sotto!

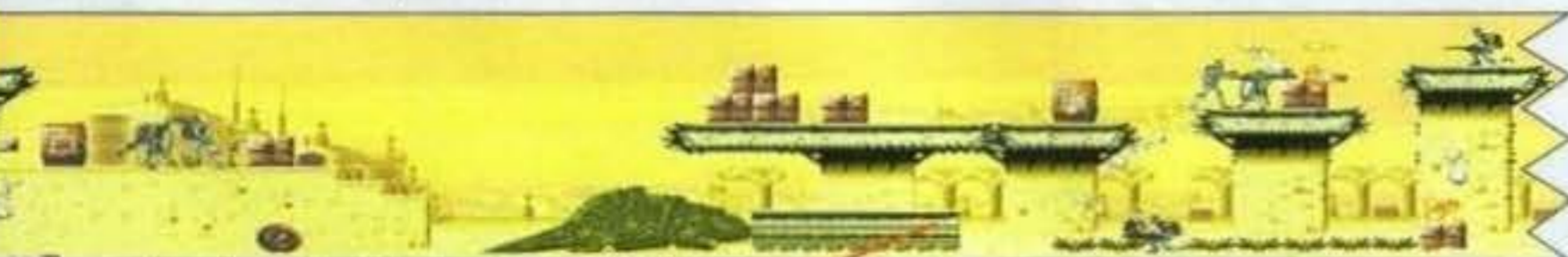
Il Ratto Volante Mutante

Il Ratto-Volante vi balzerà addosso non appena sarete entrati. State su un lato dello schermo e continuate a saltare cercando di evitare le sue lunghe zampe. Sparategli in continuazione! Se avete l'arma al massimo della potenza, il rinculo di ogni colpo messo a segno gli impedirà di avanzare e attaccarvi!

Queste gigantesche creature dormono tranquillamente sotto il sole del deserto. Saliteci sopra per raggiungere livelli più elevati, dato che sono troppo grossi per essere disturbati da un umano.

Il clima torrido del deserto ha fatto crescere queste strane piante appuntite: saltate su uno dei barili rotolanti per evitarle.

Non passate dall'alto! Strisciate in basso in modo da evitare queste dannate Truppe! Non si accorgeranno neanche della vostra presenza!

Se siete a corto di power-up per la vostra arma, eccone uno nascosto dentro questa cassa.

Queste barre di metallo vi saranno molto utili per raggiungere posti troppo alti. Saliteci sopra ed eseguite un bel salto con capriola.

Saltate in groppa al dinosauro in modo da raggiungere questa piattaforma piena di bonus nascosti dentro le casse. Scivolate poi giù da questo pendio in modo da evitare le piante che crescono al di sotto.

"...Non troverai mai nella Galassia un covo di feccia e di corruzione peggiore di questo..." Siete finalmente arrivati all'ingresso di Mos Eisley! Beh... Potrete almeno contare sull'aiuto di Chewbacca.

http://www.oldgamesitalia.net/

Tutt'a un tratto vi ritroverete in una sezione picchiaduro. Fate fuori tutti i nemici mutanti con il vostro nuovo compagno Chewie perché ha una barra di energia più lunga della vostra (ma cosa dici! NdR) e un fucile (il famoso Wookie Bowcaster) già con un power up.

Cantina

Blastate questi due mutanti e il loro compagno che imita alla perfezione il simpatico Diavolo della Tasmania!

Alcune persone sono sedute tranquillamente dietro i tavoli facendosi gli affari propri... Bugia! Appena vi avvicinerete, salteranno in piedi per attaccarvi!

Verrete sorpresi da un gruppo di mutanti che salteranno fuori da dietro il bancone. Sparate loro addosso mentre sono a mezz'aria e non vi daranno più fastidio.

Il Guardiano Kalaar

Vi attaccherà con il collo estensibile. Rimanete sulla sinistra e continuate a sparare mentre saltate per evitare i colpi. Per farlo fuori, potete colpirlo in qualsiasi punto del corpo.

Con un pirata come Ian solo come compagno, non dovreste avere problemi. È molto utile, specialmente se siete rimasti a corto di power-up con Luke, dato che ha più o meno le sue stesse caratteristiche e l'arma con un lanciafiamme al livello più debole. La vostra fuga vi riporterà nelle strade di Mos Eisley a combattere nuovamente contro le Truppe d'Assalto imperiali e il lato oscuro della forza.

I droidi volanti sono tornati, con i loro laser micidiali. Blastateli prima che abbiano il tempo di avvicinarsi e potervi attaccare.

Fuga da Mos Eisley

Una volta usciti dal bar, sarete subito nel cuore dell'azione. Il combattimento si farà più difficile e dovrete assolutamente raccogliere tutti i bonus contenuti nelle casse.

Continuate a sparare alle finestre in modo da neutralizzare i cacciatori di taglie. Sono piuttosto testardi e vengono rimpiazzati molto in fretta.

Andate su questa piattaforma e saltate a destra con una bella capriola, per cominciare a scalare questo gigantesco palazzo. State attenti alle finestre perché c'è una taglia sulla vostra testa

Apritevi un varco nelle difese nemiche con l'aiuto del vostro blaster e saltate dall'estremità di questo pendio. Assicuratevi di essere pronti a far fuori i nemici che vi aspettano o vi faranno cadere sulle piante di sotto. Ahia!

Prendete la strada verso l'alto! Ci sono due modi per raggiungere lo stesso punto, ma passando di sopra sarà leggermente più facile.

ACTION REPLA

7EØA792Ø
Energia infinita
7EØ96F8Ø
Tempo infinito
7EØ8F8Ø3
Vite infinite

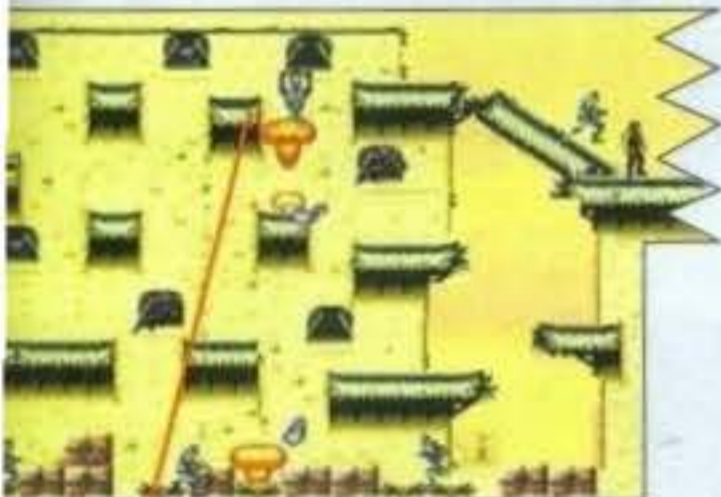
Evitare i laser e i droidi è piuttosto difficile nella parte inferiore del livello. Saltate su ogni piattaforma che vedete ed evitate il pozzo pieno di laser appena più in basso!

Blastate questi barili in mille pezzi, se vi intralciano il cammino.

http://www.oldgamesitalia.net/

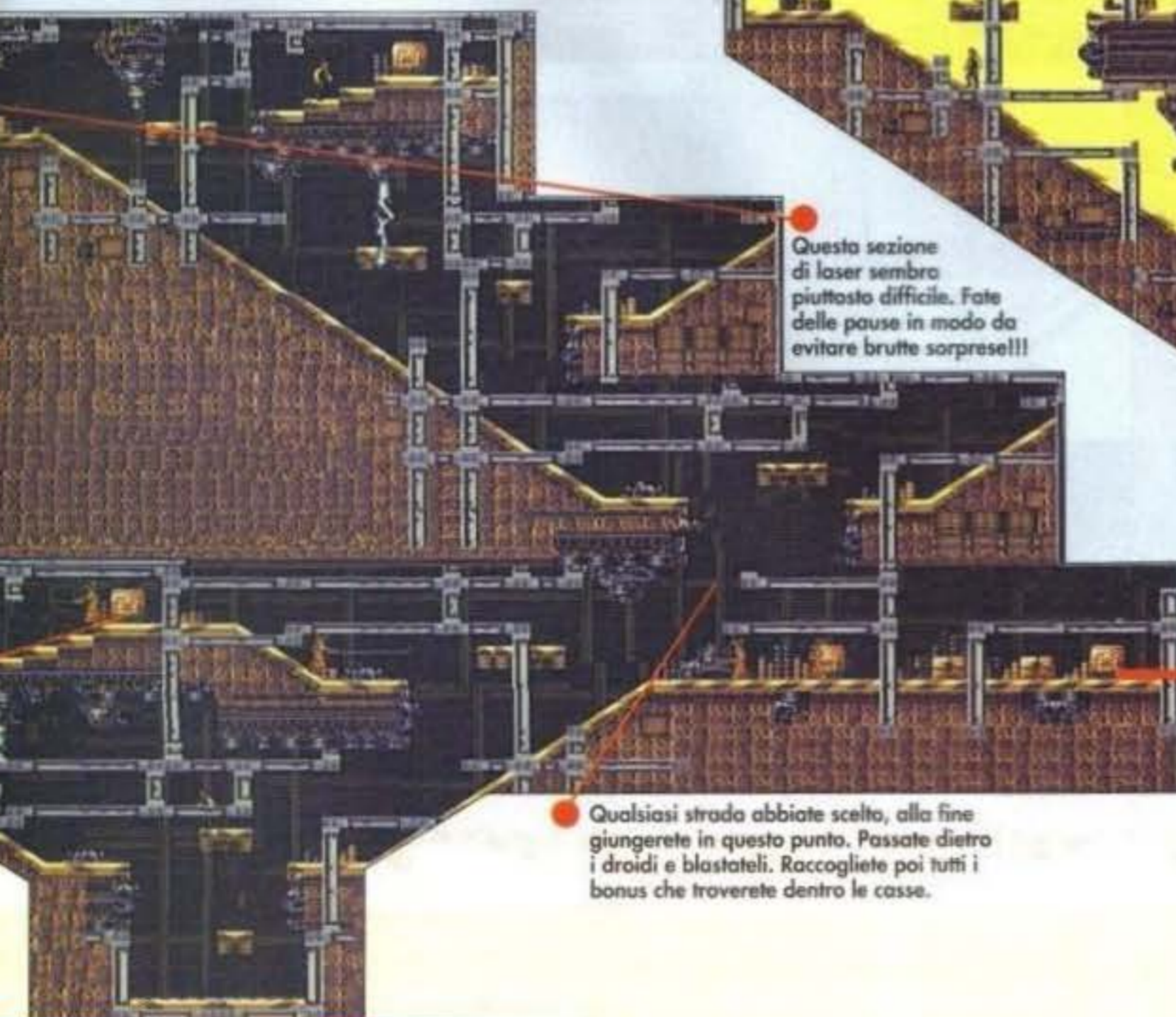
Quando questi mutanti si metteranno a girare a trottola per attaccarvi, saltate in alto e sparate diagonalmente verso il basso per fermare la loro furia!

Queste gru afferreranno chiunque cerchi di passar loro sotto. Rotolate o scivolate per evitare questa stretta micidiale.

Questi strani robot vi attaccheranno con braccia allungabili. Attaccateli da lontano e riduceteli in mille pezzi!

Usate ogni piattaforma per raggiungere questo punto. Saltate velocemente verso destra e continuate a sparare. Ci siete quasi.

Certi laser, particolarmente grossi e spaventosi, cercheranno di ostacolare la vostra avanzata all'interno del labirinto. Oltrepassateli quando sono inattivi.

Il Droide di Manutenzione

Correte e sparate verso l'alto in diagonale rimanete a una certa distanza, evitandolo quando si trasforma in una perforatrice!

Questa sezione di laser sembra piuttosto difficile. Fate delle pause in modo da evitare brutte sorprese!!!

SEGUE

Eseguite un bel salto con capriola per raggiungere la sezione successiva sulla destra. I laser all'interno del pozzo sono pericolosissimi, quindi evitateli se non volete fare la fine del pollo arrosto!

Qualsiasi strada abbiate scelto, alla fine giungerete in questo punto. Passate dietro i droidi e blastateli. Raccogliete poi tutti i bonus che troverete dentro le casse.

Fuga da Mos Eisley (segue)

Usate di nuovo Chewie che è molto utile per i lunghi salti necessari negli hangar dei caccia TIE. Se camminare sul suolo è un po' rischioso, evitare i caccia potrà sembrarvi quasi impossibile. Fortunatamente per i nostri eroi, ci sono delle piattaforme che renderanno loro la vita un po' più facile.

Finalmente siete giunti all'ultima sezione che vi separa dalla fuga. I droidi di manutenzione si faranno vedere molto spesso, con le loro tremende pinze, quindi teneteli lontani con il blaster.

Le torrette laser si gireranno verso di voi mentre cercate di oltrepassarle. Sparate diagonalmente verso l'alto dalla giusta distanza.

Hangar

Diversi robot a forma di ragno si muovono nell'hangar e vi attaccheranno quando vi avvicinerete ai pozzi. Sono armati di laser, quindi fate attenzione.

Non evitate questi nemici saltandoli perché non vi molleranno. Fateli fuori al più presto o vi spingeranno verso la buca.

È come un incubo, lo so, ma ecco che tornano all'attacco i tremendi droidi volanti.

Su queste piattaforme troverete cuori e power-up per la vostra arma.

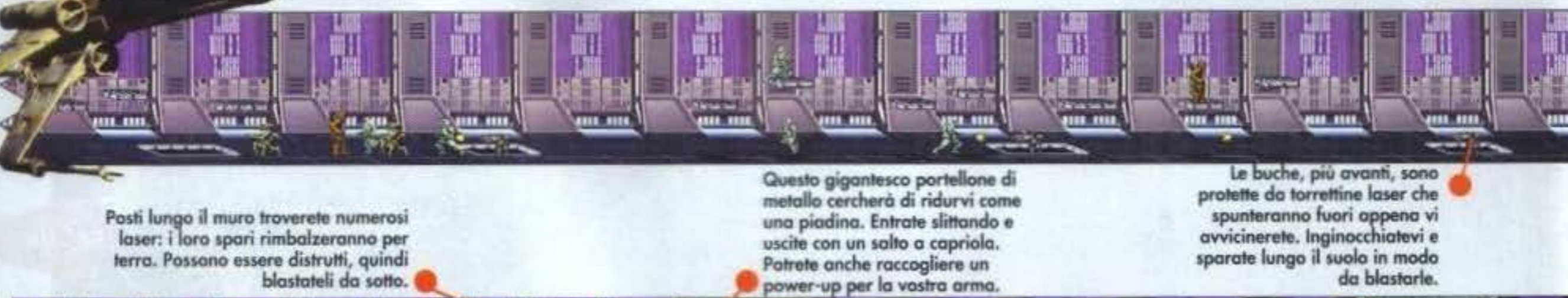
Queste strane creature a forma di topolino? Cercheranno di colpirvi con i loro tentacoli, o ancora peggio, vi potrebbero costringere a ripartire dall'inizio del livello, facendovi cadere in una buca.

A volte sarete costretti a proseguire sul suolo dell'hangar. Avvicinatevi il più possibile al bordo della voragine prima di saltare.

Ci sono alcuni power-up da raccogliere in questo punto ma dovrete scendere. Non rimanete troppo in giro; ci sono numerosi caccia TIE in circolazione.

Posti lungo il muro troverete numerosi laser: i loro spari rimbalzeranno per terra. Possono essere distrutti, quindi blastateli da sotto.

Questo gigantesco portellone di metallo cercherà di ridurvi come una piadina. Entrate slittando e uscite con un salto a capriola. Potrete anche raccogliere un power-up per la vostra arma.

Le buche, più avanti, sono protette da torrettine laser che spunteranno fuori appena vi avvicinerete. Inginocchiatevi e sparate lungo il suolo in modo da blastarle.

La principessa Leila deve essere salvata e Luke è proprio l'uomo adatto alla situazione. Il giovane Skywalker è più agile e può oltrepassare più facilmente i portoni di metallo. Ci sono alcuni power-up da raccogliere, quindi muovetevi velocemente per non avere addosso troppi nemici.

In cima a questo ascensore c'è un bel cuore che vi aspetta, proprio sulla piattaforma di sinistra.

Questi droidi possono causarvi parecchi problemi. Saltate loro sopra in modo da scroccare un passaggio e blastateli.

http://www.oldgamesitalia.net/

L'Hovercraft

Assicuratevi di avere il blaster potenziato al massimo. Scivolate sotto il bestione e distruggete la torretta inferiore centrale. In questo modo, ogni sparo perso andrà probabilmente a colpire i propulsori. Con la torretta neutralizzata, eliminate i propulsori e sparate sul retro. Piazzatevi davanti e finitelo.

pprofittate di questo momento di tranquillità reparavi ad offrontare il guardiano di fine . Ha 4 punti deboli ben precisi, ma dovrete are gli attacchi dei laser e dei lanciafiamme.

Saltate verso sinistra quando l'ascensore è più vicino al muro. Se non avrete un buon tempismo, ricadrete dritti-dritti all'inizio della sezione.

I micidiali caccia TIE attraversano l'hangar come dei jet. Mentre passano verrete risucchiati dallo spostamento d'aria verso la buca più vicina. Arrivano in gruppi di tre, quindi saltate di conseguenza.

Proprio nel momento in cui credevate che tutto fosse finito, ecco saltar fuori dal nulla un gruppo di Truppe d'Assalto imperiali ben determinate a spingervi in una voragine. Blastateli!

Le piattaforme che salgono possono essere davvero difficili da raggiungere, a volte. Eseguite un salto alto con capriola quando sono nel punto più basso. Assicuratevi sempre di aver distrutto i droidi volanti prima di saltare.

Ecco un altro sportello metallico gigante pronto a schiacciarvi! Assicuratevi che non ci siano nemici mentre lo attraversate, se non volete essere bloccati e, di conseguenza, maciullati!

Il Droide di difesa

Passate rapidamente dietro al gigante di metallo e blastategli la schiena. Vedrete un apertura nella sua schiena: è lì che dovrete colpirlo. Evitate i suoi salti e i suoi missili auto-guidati se volete farcela.

Il Guardiano della Prigione

State sempre leggermente a destra o a sinistra rispetto alla parte centrale dello schermo. Dovrete attaccarlo quando lo schermo inferiore si aprirà per rivelare la parte centrale rossa. Quando avrete fatto fuori l'esterno, la parte centrale del droide sparerà dei laser con una certa angolazione sui lati. Stategli sotto e finitelo.

Da queste porte usciranno delle Truppe d'Assalto imperiali, quindi state pronti allo scontro.

http://www.oldgamesitalia.net/

Radiofaro Traente

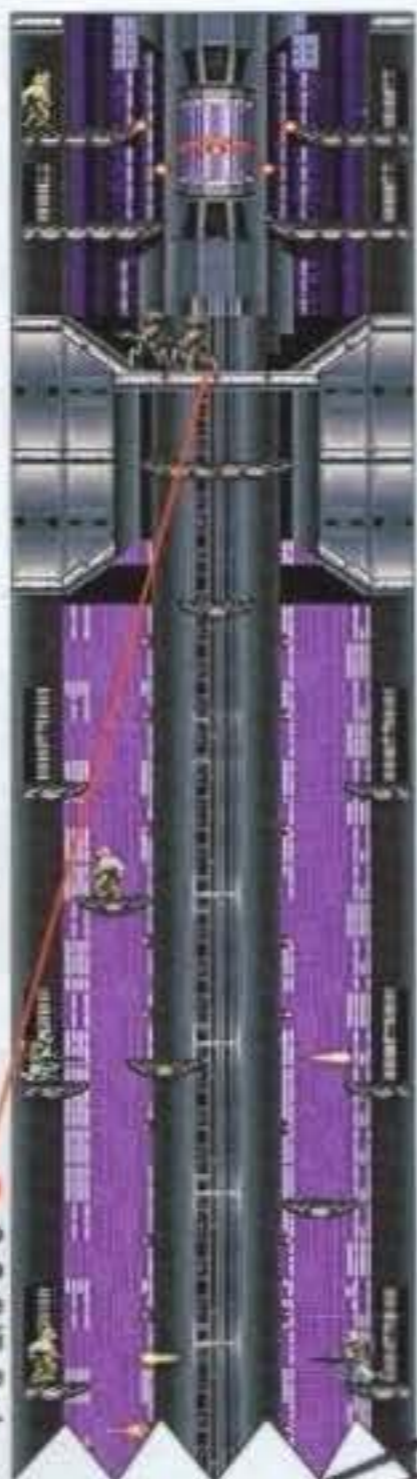
Ci siete quasi! Se vi becca un missile e vi ritrovate a cadere nel vuoto, cercate di stare nel centro dello schermo, e avrete qualche possibilità in più di ricadere su una piattaforma.

Certe piattaforme seguono una traiettoria a U. Assicuratevi di riuscire a raggiungere quella successiva prima di saltare, dato che la discesa può essere molto lunga.

Due ragni-robot sono a guardia al di sotto del guardiano di fine livello. Blastateli dalla grande piattaforma di sotto.

I piccoli laser posti sulle pareti cercheranno di buttarvi giù dalle piattaforme. Colpiteli prima di arrivare al loro stesso livello.

Questa piattaforma è ben difesa da numerosi soldati d'Assalto imperiali equipaggiati con armamento pesante. Blastateli da sotto e saltate su!

Dopo aver distrutto il radiofaro traente sperimenterete la guida di un caccia X-wing! Usate le piattaforme semoventi per raggiungere la cima di questa torre, evitando naturalmente le Truppe d'Assalto che usano missili auto-guidati. Le piattaforme si muovono sempre con uno schema ben preciso, quindi fate bene i vostri calcoli!

Radiofaro Traente

Ci sono due modi per far fuori il guardiano di questo livello. Il primo consiste nel salire sulla piattaforma più alta e continuare a sparare al centro. Nel secondo caso, invece, quando siete sull'ultima piattaforma, prima del guardiano, saltate e fermatevi. Vedrete il cuore del raggio traente andare su e giù, senza spararvi. È molto più facile ma anche più lungo. Non saltate o farete andare su lo scrolling dello schermo e dovrete usare il metodo 1!!!

La pistola

Blaster! L'arma più debole.

Fiamma! Più potente: ha bisogno di meno precisione.

Missili! Si dirigono verso il nemico più vicino.

Cannone a Ioni! Lunga gettata e colpo potente.

Plasma! Con questa farete a fettine i guardiani di fine livello.

L'attacco della Morte Nera

La Forza sarà con voi.... sempre! Dovrete far fuori un determinato numero di caccia TIE e di torri di difesa. Lanciatevi prima sui caccia, curvando e cambiando spesso traiettoria: le torri cadranno durante il combattimento!

Power-Up

Cuoricino- Vi ridà un po' di energia vitale.

Cuore- Porta l'energia vitale al massimo.

Pistola - Porterà la vostra arma a un livello superiore di potenza di fuoco.

Viso di Luke - Una vita extra!!

Maschera di Lord Fener - Vi darà un pacco di punti.

Carburante: serve per il Land Speeder; potrete andare più veloci.

Scudo - Con questo sarete invincibili per qualche secondo.

Detonatore Termico - Distruggere tutto quello che c'è sullo schermo.

Spada Laser - Serve ad aumentare la vostra riserva massima di energia vitale.

Il Canale della Morte Nera

La Forza è molto potente in questo pilota! Ai comandi di Rosso Cinque vi lanciate nell'attacco finale sulla Morte Nera. Dato che tutti i vostri compagni hanno fallito, è diventato compito vostro affrontare Lord Fener e sparare due siluri protonici dentro un condotto di aerazione della Morte Nera, in fondo al canale. I caccia TIE cercheranno di impedirvi di portare a termine la vostra missione, ma invece di cercare di distruggerli, mirate piuttosto ai loro proiettili, vivrete più a lungo. Evitate anche di andare a sbattere contro le pareti. Sorvegliate bene l'indicatore della distanza perché a 3000 apparirà Lord Fener. Come già detto, prendete di mira i suoi proiettili e ce la farete. Quando l'indicatore di distanza è a 0, sparate i vostri siluri per vedere una fine esplosiva. C'è l'avete fattaaaaaa.... Yahooouuuuuuuuu!

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

TEL.039/2720285

BIT WORLD di Lai Roberto
VIA NELETTE DI GALLIO,4 20052 - MONZA (MI)
NUOVO NUMERO DI TEL.039/2720285 - FAX 039/6956979

CARTUCCE SUPERNINTENDO / CARTUCCE SUPERFAMICOM

Titolo		Prezzo
Actraiser II		TEL
Alien 3	*	L. 129.000
Alien vs Predator		L. 129.000
Batman Returns		L. 139.000
Bomberman 93	*	L. 139.000
Bubsy	*	L. 129.000
Bio Metal		L. 145.000
Captain Tsubasa IV		L. 149.000
Combattribes		L. 135.000
Cross America		L. 129.000
Dead Dance		L. 139.000
Dragon Ball Z II		L. 145.000
Exausted Heat II		L. 149.000
F.15 Strike Eagle		L. 129.000
Family Dog	*	L. 129.000
Fatal Fury		L. 139.000
F.1 Grand Prix II		L. 145.000
Final Fantasy V		L. 149.000
Final Fight II		L. 159.000
Gradius III		L. 89.000
Kiki Kay Kay		L. 139.000
Home Alone		L. 89.000
International Tennis T.		L. 155.000
J. League Soccer		TEL
Jimmy Connors Tennis		L. 135.000
Kavasaki	*	TEL
Lost Vikings	*	L. 125.000
Mario is missing	*	L. 129.000
Nigel Mansell F1		L. 139.000
Out of this world		L. 129.000
Pop'n'twin Bee		L. 129.000
Populous II		L. 99.000
Power Athlete		L. 119.000
Ran ma 1/2 II		L. 159.000
Ret. of Double Dragon		L. 125.000
Road Runner		L. 135.000
SD Great Battle 3	*	TEL
Star Fox		L. 159.000
Street Combat		L. 139.000
Sonic Wings	*	TEL
Super Volley Ball II		L. 145.000
Super Star Wars		L. 135.000
Super NBA Basketball		L. 143.000
Super Battle Tank		L. 89.000
S. Play Act. Football		l. 109.000
S.Deformed Soccer		TEL
Street Fighter II		L. 149.000
Stret Fighter II Turbo	*	TEL
Super F.1 Circus ltd		L. 89.000
S.Kick Boxing		L. 145.000
Super Mario Kart		L. 135.000
S.Deformed art of fight.		TEL
S.High Impact	*	L. 129.000
Super Scope Bazooka VI		L. 139.000
Super Turrican	*	L. 119.000
Tazmania Story	*	L. 139.000
Tiny Toons		L. 129.000
WWF Royal Rumble		L. 139.000
Waldo Search		L. 115.000
Usa Ice Hockey		L. 119.000

CARTUCCE MEGA DRIVE

Titolo		Prezzo
Aquatic Games		L. 59.000
Atomic Runner Chelnov		L. 69.000
B.O.B.	*	L. 125.000
Bare Knukle II st.rageII		L. 115.000
Blaster Master II	*	L. 119.000
Captain Planet		L. 99.000
Cyborg Justice		L. 105.000
Cool Spot	*	L. 119.000
Doraemon		L. 89.000
Batman return		L. 99.000
Cool Spot		L. 119.000
Chase HQ (Super HQ)		L. 59.000
Crying		L. 59.000
D. Robinson Basketball		L. 79.000
Donald Duck		L. 65.000
Ecco The Dolphin		l. 99.000
Fatal Rewind		L. 59.000
Fatal Fury		L. 129.000
Flash Back		L. 129.000
Ghost'n'ghouls		L. 59.000
G-LOC		L. 95.000
Golden Axe III	*	L. 109.000
Hit The Ice		L. 109.000
Indiana Jones		L. 125.000
Jungle Strike		TEL
Kick Boxing		L. 109.000
King Of The Monster		L. 119.000
Holyfild Boxing		L. 94.000
Jack Nicklaus Golf	*	L. 119.000
James Bond 007 The Duel		L. 105.000
J,League Camp.Soccer		L. 115.000
Joepardy		L. 125.000
Lotus Turbo Challenge		L. 59.000
X-Ranza		L. 109.000
Magin Saga		L. 99.000
Mickey & Donald		L. 99.000
Mutant League Footb.	*	L. 109.000
NBA All Stars		L. 115.000
Ninja Turtles		L. 115.000
Ninja Gaiden		L. 109.000
Out Run 2019		L. 79.000
Phantasy Star IV	*	TEL
Rampart		L. 104.000
Risky Woods		L. 99.000
Rocket Knight	*	TEL
Splatter House III		L. 105.000
Snow Brothers		L. 129.000
* * * * * * * * * * *		
-STREET FIGHTER II-		TEL
* * * * * * * * * * *		
Strider II	*	L. 119.000
Super Fantasy Zone		L. 59.000
Super Monaco GP II		L. 89.000
The Human		L. 129.000
Thundr Force IV		L. 129.000
Tiny Toon Adv.		L. 105.000
Tyrants		L. 129.000
Toys	*	L. 119.000
Twinkle Tale		L. 59.000
Wonder Boy IV (scart)		L. 59.000
Sonic II		L. 85.000

GIOCHI MEGA CD

Titolo	Prezzo
Annette again	L. 119.000
A Runk Thunder	L. 119.000
Black Hole Assalt	L. 104.000
Devastator	L. 119.000
Denin Aleste	L. 99.000
Detonator Organ	L. 89.000
Earnest Evans	L. 79.000
Final Fight	L. 125.000
Jaguar Ixj 220	L. 129.000
Galaxy Express 999	L. 125.000
Night Trap	L. 129.000
Ninja Warrior	L. 119.000
Sol Feace	L. 79.000
Ranma 1/2	TEL
Rise of the Dragon	L. 104.000
Road Blaster FX	L. 106.000
Sim Earth	L. 109.000
Time Gal	L. 106.000
Thunder Storm Fx	L. 104.000
Wolf Child	L. 129.000

CARTUCCE GAME GEAR

- Aliens
- Chuck Rock
- Bare Knuckle
- Clutgh Hitter
- Crush Dummies *
- Crystal Warriors
- Defender of the oasis
- J.Montana Football
- In the wake of Vampire
- Monaco GP II
- R.C. Grand Prix *
- Shinobi II
- Spiderman Sinister 6 *
- Wrestemania Steel Cage
- Kick Rush nuovo calcio

GAME BOY

- Battletads 2
- Joe & Mac
- Star Trek New Generation
- Titus The Fox

PC ENGINE

Titolo	Prezzo
Bomberman 93	L.109.000
PC Genjin III	L.109.000
Sport Tv Hockey	L.115.000
Sport Tv Basketball	L.115.000
Street Fighter II	L.159.000
World Jockey	L.105.000

S.CD ROM

Titolo	Prezzo
Double Dragon II	L.115.000
Fied Hunter	L.125.000
Legend of Heroes II	L.115.000
Moonlight	L.115.000
RANMA 1/2 II	L.115.000

GIOCHI PER NEO GEO

- Fatal Fury II
- Ghost Pilot
- Blue's Jorney
- Eight Man
- Ninja Combat
- Riding Hero
- Soccer Brawl
- Super Side Kick
- Art of Fighting
- Sengoku II
- 3 Count Boat
- World Heros II 147MEGA

* DISPONIBILI PACCHI OFFERTA DA 2 / 3 GIOCHI

CONSOLES :

- SUPER FAMICOM SCART + 2 JOYPAD + CAVO SCART LIT.419.000
- SUPERNINTENDO SCART USA L.289.000
- SUPERNINTENDO USA SCART + 2 JOYPAD + S.MARIO LIT.379.000
- GAME BOY LIT. 149.000
- GAME BOY + STAR TREK NEW GENERATION LIT.215.000
- MEGA DRIVE SCART + SONIC JAP L. 295.000
- MEGADRIVE GENESIS SCART L. 269.000
- GAME GEAR + 2 GIOCHI L.285.000 / TV TUNER L.199.000
- SEGA MEGA CD L.538.000 / MEGA CD + 5 GIOCHI L.699.000
- NEO GEO + FATAL FURY II LIT.999.000
- NG JOYSTICK PER NEO GEO LIT.139.000
- PC ENGINE GT + GIOCO LIT.449.000
- S.CD ROM DUO-R + GIOCO LIT.599.000

TUTTI I MARCHI E I NOMI ELENCATI SONO DI ESCLUSIVA PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI.
I PREZZIA RIPORTATI SONO I.V.A. INCLUSA.
TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA PER 1 ANNO.

WORLD OF ILLUSION

Dopo *Castle of Illusion*, la vita divenne quasi tranquilla per i nostri cari protagonisti dei fumetti. Topolino passò gran parte del suo tempo a giocare con Minnie e ad esercitarsi nella pratica della magia. Durante una spettacolo di magia con il suo amico Paperino, i nostri amici s'imbatterono in una strana scatola. Essendo tutti e due curiosissimi, decisero di guardarci dentro. Prima di capire che cosa stesse accadendo, vennero trasportati in un mondo parallelo accompagnati da una lugubre voce che diceva "Dovrete fare parecchia pratica con la magia per scappare dal mio mondo di illusioni". Questo sembra proprio pane per i denti di Mr. Dupont, il Topolino francese della nostra redazione!

LA FORESTA INCANTATA

Sconcertati dallo strano luogo in cui sono atterrati, Topolino e Paperino dovranno affrontare nuovi pericoli, se hanno intenzione di tornare a casa. Vi attendono numerose sorprese, quindi frugate dappertutto per scoprire dei bonus: non si può mai sapere cosa troverete. Ricordatevi di essere molto veloci a usare il vostro mantello magico o non tornerete mai più dalla vostra amata Minnie.

Livello 1-1

Assicuratevi di raccogliere questo oggetto, è un dolce di crema che vi sazierà per bene... mmmmhhh!

Quando raggiungerete la cima, ricordatevi di saltare dall'altra parte. Sarete ricompensati con una caramella che vi darà un po' di energia supplementare.

Evitate le creature a forma di foglia. Tutto quello che dovete fare è saltarle oltre e salire sull'altalena fatta con il tronco.

State attenti a questi piccoli soldati blu perché cercheranno di infilzarvi con le loro lance caricandovi. Siate svelti con il mantello o perderete un po' d'energia.

Livello 1-2

Pensavate forse che la prima parte fosse facile? Preparatevi ad essere bombardati da uccelli assassini, formiche incavolate e un'infinità di esseri-foglia! Questa è una foresta incantata, ma non c'è proprio niente di incantevole. Come nella prima parte, dovrete stare attenti a quello che vi succede attorno. Ci sono molte cose che potranno coglervi alla sprovvista, quindi tenete ben aperti quegli occhioni da topolino. In questo livello troverete un missile per distruggere tutti i nemici che vi stanno attorno.

Il miglior modo per evitare di essere colpiti è saltare sui fiori. Non perdete di vista le foglie assassine che escono dal terreno.

Livello 1-3

Abbandonata la foresta incantata, ricca di bellezze naturali, alberi e fiori, vi ritroverete nel bel mezzo di una ragnatela piena di ragni (come avrete immaginato). Se odiate i ragni, non preoccupatevi, è solo un gioco! Il vostro obiettivo in questo livello è di raggiungere l'uscita subendo il minor danni possibile (Ma non mi dire! NdR). State attenti alle ragnatele, non sono così sicure come potreste pensare.

Ancora una volta dovrete seguire un ragno. Non vi condurrà a una triste sorte, ma per voi sarà comunque un lungo e spericolato tragitto. Assicuratevi che le ragnatele non si disintegrino sotto i vostri piedi.

State attenti a questa piattaforma. La ragnatela non è molto fitta ed è piuttosto scivolosa. Il miglior modo per oltrepassare questa sezione consiste nel rimanere sulle parti più robuste, evitando quelle più deboli e sdrucciolevoli.

Livello 2-1

In questo punto troverete un mazzo di carte da raccogliere, ma state attenti: se vi avvicinate troppo alla tromba d'aria perderete un sacco di energia a una velocità impressionante.

State attenti agli uccelli, se perdete il controllo verrete sicuramente colpiti.

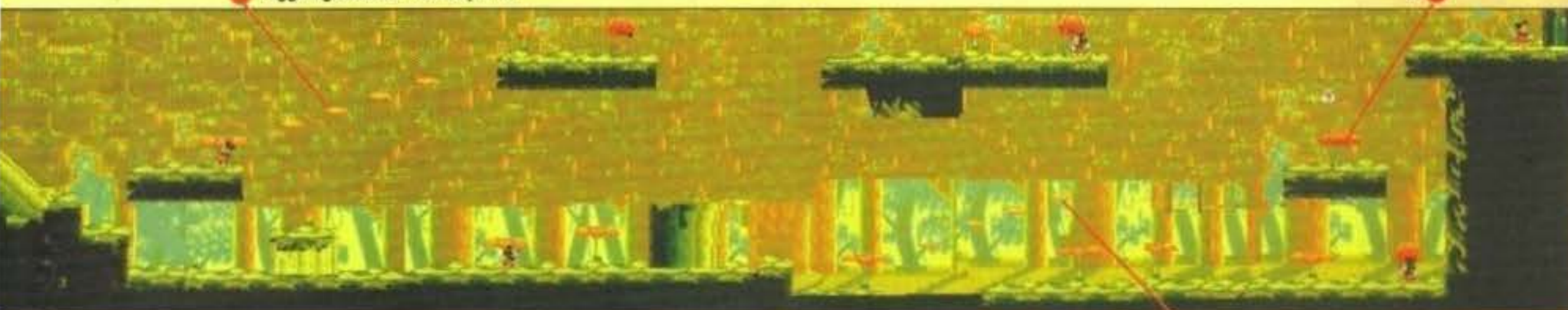
Topolino e Paperino hanno scoperto un nuovo trucco magico per volare a bordo di un tappeto volante, come nei racconti delle mille e una notte. Assicuratevi di usare bene il pulsante del salto o non vivrete a lungo.

Eccovi un bel premio. Una volta che avrete raccolto tutti gli oggetti, andate in cima a questa nuvola, dietro la quale troverete una vita extra.

Qui troverete delle carte e delle caramelle, ma tenete gli occhi ben aperti estate attenti agli uccelli e alle trombe d'aria.

Salendo sui fiori si staccheranno dei petali. Saltategli sopra e raggiungerete altri fiori esplosivi.

A questo fiore non otterrete solo 2 carte ma anche un passaggio sicuro verso l'uscita.

A

Su questo petalo troverete una caramella. Beh, sempre meglio di niente.

Guardiano

Troverete una moltitudine di oggetti da raccogliere su questa ragnatela, ma assicuratevi di saltare con precisione o vi aspetterà una tetra fine.

Il guardiano di fine livello è, come potevamo aspettarci, un ragno gigante. Per sconfiggere lo schifidissimo ragno, rimanete sulla ragnatela e usate il vostro magico mantello. L'unico momento in cui il vostro attacco sarà inefficace, sarà quando il ragno striscerà giù dalla ragnatela. Quando tornerà per il secondo attacco, colpitelo ancora 2 volte. Lo sconfiggerete e potrete impadronirvi dello scrigno. Il guardiano vi sparerà delle appiccicose ragnatele, quindi rimanete su uno dei lati in modo da evitarle e saltate ogni pericolo.

Livello 2-2

Dopo avere oltrepassato il livello 2-1 senza troppi danni, lascerete dietro di voi gli "azzurri celi" per ritrovarvi nel bel mezzo di una tempesta! Dovrete superare rocce svolazzanti e fuochi ballerini, ma per fortuna siete topastri in gamba. Potete farcela, vero?

Ecco le prime rocce mobili! Piazzatevi bene in un punto e saltate quando siete sicuri di farcela o cadrete nel burrone.

Un altro bell'oggetto da raccogliere: state pronti a usare il vostro magico mantello contro le fiamme incantate o potreste subirne le conseguenze.

http://www.oldgamesitalia.net/

State attenti a queste nuvole! Spariranno poco dopo che ci sarete saliti sopra, quindi state pronti a risaltare via.

Topolino torna nei cieli idilliaci del mondo delle illusioni, ma questa volta senza il suo magico tappeto volante. Per fortuna le nuvole sono abbastanza dense da sopportare il peso di un piccolo topo, e quindi lo aiuteranno nel suo viaggio. Topolino riceverà una bella ricompensa, se si metterà a suonare il pianoforte magico.

Livello 2-5

Queste nuvole vi porteranno verso luoghi che non potreste raggiungere saltando. Guardate che facce infelici che hanno!

Livello 2-5

Questo cortissimo livello richiede molta precisione nei salti, dato che i blocchi si disintegreranno sotto i vostri piedi. Il trucco sta nel rimanere sul blocco centrale e saltare velocemente. Potrete raggiungere il blocco più basso in tutta tranquillità.

Livello 2-3

Tutto quello che dovrete fare è correre molto velocemente. Una roccia rimbalzante apparirà immediatamente: dovrete tenere premuto il pulsante C e correre a più non posso!

Per cambiare un po', adesso topolino ha deciso di farsi una nuotatina. Questo livello può rivelarsi particolarmente difficile dato il numero elevato di ostacoli che possono intralciare il nostro amico dalle grandi orecchie tonde. Pesci assassini e stelle marine vi attaccheranno continuamente. La sorte di Topolino dipende esclusivamente dalla vostra abilità nei controlli! Ci sono parecchie caramelle e vite extra da trovare; dato che avete comprato la rivista, vi diremo anche dove sono!

Livello 3-1

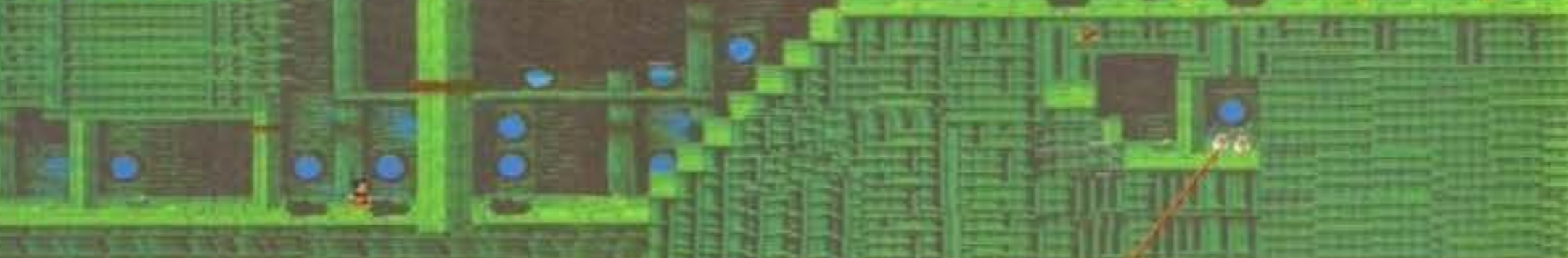
Appena sarete apparsi sullo schermo, rimanete in alto e andate a destra. Scendete tenendovi contro il muro e entrate nella caverna. Evitate i due pesci assassini e raccogliete le due caramelle, tutte per voi!

State attenti alle rocce che cadono dal soffitto: potrebbero procurarvi un fastidioso mal di testa! Siate pazienti e aspettate che cadano.

Le ostriche a volte sono proprio ostiche (Ahahaha!) (Non ho parole! NdRical). Il tempismo è la chiave giusta per il successo. Aspettate che si chiudano, e saltate al momento giusto.

Eccovi due carte da raccogliere. Una volta ottenute, nuotate verso sinistra attraverso l'apertura e raccogliete una caramella e un carta di invincibilità.

Una volta lasciato il colorato ambiente del livello precedente, Topolino si ritroverà in una vecchia nave naufragata in cui l'acqua ha eroso gran parte del legno, quindi state attenti al pavimento che potrebbe crollare. In questo livello la pazienza è una vera virtù. Se andate troppo veloci rischiate di infilzarvi, quindi siate cauti!

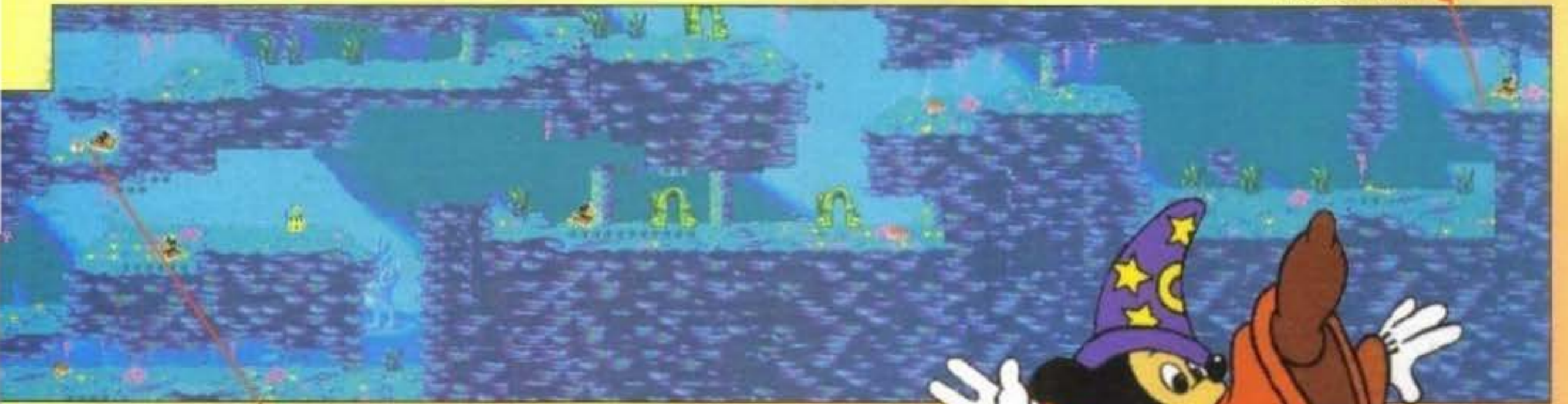
Livello 3-3

Dopo essere saliti sulle scale, scendete nel primo buco (il pavimento crollerà). Troverete una torta e una vita extra.

Qui dovrete essere molto precisi a saltare, altrimenti.....!

Il magico pianoforte volante. Questo passaggio del livello sembra molto facile e, in parte, lo è davvero. Dovete stare attenti, però, alle bombe che appariranno all'improvviso e che potranno causarvi grandi danni. Siate cauti!

Guardiano

Puff il drago magico sembra aver trovato rifugio in questa caverna. Il suo obiettivo principale è mangiare piccoli topolini per la prima colazione. Il problema di Puff è che questa volta deve affrontare un topastro con un mantello magico! Il modo migliore per sconfiggere lo sputa-fuoco è di saltare oltre i suoi proiettili e colpirlo con il mantello magico, quando si avvicina.

Dopo la vostra lunga spedizione subacquea, eccovi finalmente giunti alla fine del livello.

Seguite il corso naturale della galleria e quando giungerete alla biforcazione in cima, andate a sinistra. Dovrete evitare nuovamente il pesce assassino e sarete ricompensati con una vita extra.

llo 3-2

Wow! Guardate quanti bei Colori! La grafica, molto pittoresca, è uno degli elementi positivi di questo gioco. Topolino è caduto nelle caverne sottomarine, un luogo psichedelico. Il pericolo maggiore è costituito dalle rocce che cadono e dalle ostriche mangia-topi. Non dovreste perdere troppa energia, ma fate comunque molta attenzione.

Guardiano

Dopo tutti i problemi che avete avuto, eccone un altro che sicuramente avreste voluto evitare. Gli squali sono già piuttosto cattivelli in natura, ma questo è stato isolato per più di un mese ed è affamatissimo! Prima di tutto vedrete comparire la sua pinna dorsale, che scomparirà presto; poi balzerà fuori tutto il pescione, a bocca spalancata, che cercherà di mordervi. Colpitelo nei denti una volta e saltate oltre. Ogni volta che compare con la dentatura ben in mostra, seguite la stessa procedura, stando molto attenti a non farvi colpire.

In questo punto troverete due oggetti. C'è una carta che vi aiuterà a vincere una vita extra e una caramella che vi ridarà un'unità di energia.

Quello che dovrete fare in questa sezione è semplicemente correre il più velocemente possibile. Il livello dell'acqua salirà in fretta, quindi dovrete scattare o Topolino affogherà!

Certo che Topolino non riesce proprio a star fermo! Dalle profondità del mare, eccolo adesso in una biblioteca. Ma stranamente, qui ci sono ben pochi libri. In compenso è strapiena di pericoli pronti a far la pelle al nostro buon topastro, come i compassi o chiodi.

Livello 4-1

In questo punto vi aspettano alcuni oggetti molto utili: ricordatevi di raccoglierli.

Dopo essere usciti da questa scatola di biscotti, non andate via! Tornateci dentro e troverete una vita extra.

Se possibile, evitate di atterrare sul tubetto di colla. Non solo vi farà perdere energia ma vi renderà anche più vulnerabile agli attacchi dei nemici.

Questa scalata può rilevarsi particolarmente difficile. Potrete raccogliere delle carte ma state attenti a non cadere.

Tappi Volanti

Tutte quello che dovrete fare è dirigere Topolino attraverso le stelle. Ci sono un sacco di bonus da raccogliere quindi assicuratevi che il topastro non abbia bevuto troppo (ahahah! mo' facciamo gli spiritosi!).

Livello 4-3

Ecco l'ultimo livello del paese dei dolci. Ancora una volta ci saranno parecchi oggetti facili da raccogliere. I biscotti sono l'unico vero problema, ma ormai dovreste essere abbastanza abili da cavarvela, altrimenti vi consiglio di cambiare hobby: che ne dite dell'uncinetto?

Nella gelatina, una volta arrivati in fondo, andate a sinistra e a destra a raccogliere i vari oggetti speciali.

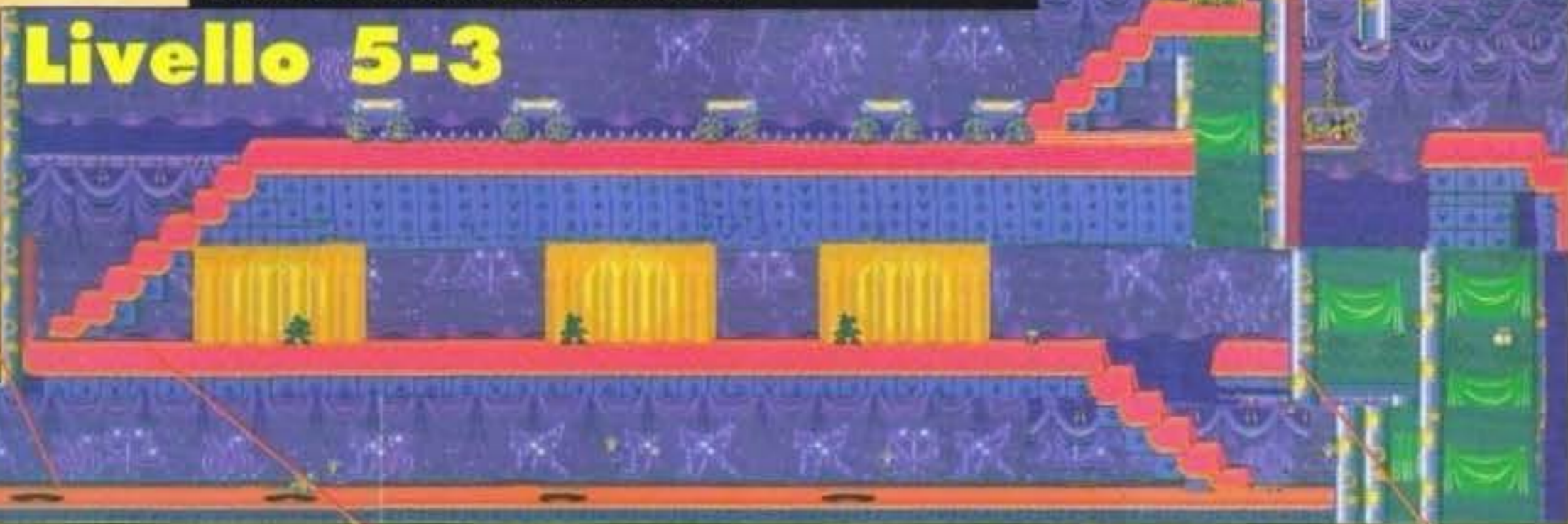
Attraversate questa gelatina e vi ritroverete di fronte al guardiano di fine livello. Occhio che non è molto facile da battere!

ACTION REPLAY

FFFD53ØØØ8
Vite infinite
FFAØB8ØØØ8
Energia infinita per il giocatore 1
FFFD53ØØØ8
Energia infinita per il giocatore 2

Livello 5-3

Graficamente, questo livello è una vera meraviglia! Per il resto è più che stressante. Il livello finale vi darà parecchio filo da torcere e avrete bisogno di tutta la vostra abilita per sopravvivere.

Non aspettatevi nessun passaggio segreto o oggetto nascosto nelle buche. L'unica cosa che potreste trovarci è una morte molto rapida!

Quando vi avvicinerete a queste scala, state pronti col mantello: sarete attaccati da questi omini curvi.

Quando salirete sulle scale, saltate a destra e andate più in là possibile a fare il pieno con un bel dolce alla crema. Ne avrete bisogno!

Cubetti di Ghiaccio

Dopo essere saltati dentro il recipiente dello zucchero vi ritroverete in questo luogo, dove potrete raccogliere alcuni interessanti oggetti. State particolarmente attenti alle zollette di zucchero che possono danneggiarvi seriamente.

Livello 4-2

Questo livello è il paradiso per tutti i golosoni. Aha! Guardare ma non toccare! Non è commestibile (io ho provato a mangiarmi lo schermo, ma mi sono rotto tre denti!). Tutti questi dolci... mmmmhhh... mi viene l'acquolina in bocca! Il livello in sé non è molto difficile e dovreste cavarvela senza perdere troppa energia. State attenti, comunque, e reagite in fretta contro i mostri-biscotto.

Sarete attaccati dal mostro biscotto e dal suo compagno che vi tireranno delle pietre. Attenzione, è un momento un po' difficile!

Lo champagne è arrivato. Saltate su questa bottiglia e osservate Topolino mentre volteggia.

Dovete ricordarvi solo due cose: primo, raccogliete tutti gli oggetti (le carte da gioco sono molto utili); secondo, evitate di atterrare sulle piante di agrifoglio o perderete molta energia.

State attenti quando atterrate su questi biscotti: dopo un po' scompariranno sotto i vostri piedi!

SOMMARIO

NOME DEL GIOCO: World of Illusion
TEMPO IMPIEGATO PER FINIRLO: 1 giorno
NUMERO DI LIVELLI: 5
DIFFICOLTÀ: Facile
PARTITE A BRISCOLA: 24+2 a ramino!
TENTATIVI DI TRASFORMARE SCARLET IN ROSPO: 0 (lo è già e purtroppo non diventerà mai un principe! Gniak!).
TENTATIVI DI RENDERE MADOC INTELLIGENTE: Pfff lasciamo perdere!!!
CONSIGLIO DEL MESE: Lavatevi beni i denti prima di andare a dormire!

Guardiano

Questa malefica strega potrebbe causarvi alcuni problemi: cercherà di colpirvi con delle palle di fuoco che potrete evitare saltando. Quando è in aria, saltate e colpitela con il vostro mantello. Cinque colpi e si trasformerà in uno splendido scrigno di tesori.

Livello 5-1

Le carte da gioco vi daranno parecchio fastidio in questo livello. L'abilità di controllarle vi permetterà di raggiungere sezioni altrimenti irraggiungibili.

Dovrete saltare con molta cautela, altrimenti... Ciao-ciao!

Livello 5-2

Sarete costantemente attaccati da carte da gioco, quindi siate pronti a chinarvi per evitarle. Siete quasi arrivati alla fine del vostro lungo viaggio e non è proprio il momento di commettere errori.

Candelabri e piatti voleranno nella vostra direzione, quindi dovrete avere reazioni velocissime!

Anche se il livello può sembrarvi corto, non è per niente facile. Attraversate lo specchio e vi ritroverete su un pavimento semovente. Sul suolo, qua e là, si formeranno delle buche e quello che sembrava un posto tranquillo diventerà presto uno dei vostri peggiori incubi!

Livello 5-4

Beh, eccoci arrivati! Dopo aver superato cinque mondi pieni di pericoli, eccoci davanti al guardiano finale.
La chiave del successo sta nel continuare a saltare. Dovrete stare sulla colonna più alta, così da essere nella posizione ottimale per colpirlo.
Come per gli altri guardiani, non è molto difficile. Basteranno sei colpi per completare il gioco!

Potrete strisciare sotto il tavolo o affrontare la carta da gioco: ricordatevi che siete quasi alla fine del gioco.

Wow! Una vita extra proprio nel momento giusto! Ora avrete un chance supplementare per far fuori il guardiano di fine livello.

Guardiano

http://www.oldgamesitalia.net/

COIN-OP

Si ringrazia la sala giochi NEW ROKY (P.ta Venezia) per la gentile collaborazione.

Uelà! Belli abbronzati? Avete passato delle belle vacanze? Beh, mentre voi vi spapparanzavate sotto il sole in dolce compagnia (ma quale Game Boy...! Una bella biondona con... ehm... chi intende in tenda, gli altri in roulotte come dice sempre Groucho) noi ci siamo fatti in 130 (pagine!!!) per prepararvi questo numero di Gippì. Bisogna dire, però, che questo mese l'unico gioco veramente degno d'interesse è stato Premiere League Soccer della KONAMI.

Premiere League Soccer
(Konami)

Di calci in sala giochi se ne son visti fin troppi (anche fuori dallo schermo!!!). Visti dall'alto, di lato, in treddi, in diagonale, a testa in giù con i piedi in alto (raddrizzatevi o capovolgerete il video!), dallo spazio,... ehm vabbè... smettiamola con le beotate. Ma nessuno di loro è mai arrivato al livello di quelli su home computer (vorrai dire al livello di quelli su Amiga, prego... NdScarlet!). Cosa avrà di così innovativo questo gioco rispetto agli altri 328613 già in circolazione? La grafica è piuttosto bruttina, il sonoro non ha niente di eccezionale, ma è stramaledettamente giocabile e divertente. Innanzitutto, prima di iniziare, potrete scegliere tra ben 48 squadre mondiali e 4 viste diverse. Sì...! Avete letto bene! Potete scegliere se giocare con gli omini giganti sullo schermo (vedendo però solo una parte del campo e senza scanner), con quelli minuscoli (vedendo più di metà campo), oppure con altre due viste intermedie. Avete a vostra disposizione due pulsanti (uno per tirare e uno per passare) che hanno effetti diversi a seconda del momento e della posizione del giocatore (rovesciata, tiro al volo, colpo di testa, passaggio al volo, scivolata, pugno, ecc...). Quando li premerete insieme farete pure una stupenda alzata di tacco per schivare un tackle dell'avversario. Tutti i colpi del calcio sono disponibili anche se alcuni richiedono un po' di pratica e parecchia precisione con la manopola (come il colpo di tacco). Il tutto è molto giocabile, anche se il fatto che la palla resti incollata ai piedi del giocatore rende l'intercettazione molto

Prima di veder apparire la schermata qui in alto a sinistra dovrete giocare un bel po'!

Sopra: la schermata della Coppa del Mondo. A lato: quando riuscite a segnare un goal la cosa viene segnalata a tutto schermo, a scanso di eventuali equivoci o di litigate con gli amici! Non che sia poi molto difficile, segnare, come ho scritto nel box qui sotto a sinistra...

"IL GOAL PIU STUPIDO DEL MONDO"

Prendente la palla, correte lungo la fascia, arrivate alla linea di fondo campo, risalite, tirate dritti in porta e.... GOOAAAAAAALLLLLL! Che squallore... Sembra che la Konami abbia fatto uscire questo gioco troppo in fretta e non abbia avuto il tempo di testarlo a fondo! Speriamo in un *Premier League Soccer 2* che corregga questi difetti! L'idea era buona!

Qui in alto vediamo un'aione di gioco. A lato: un'immagine dell'opzione Replay che permette di riguradare i goal. Il gioco è comunque, molto più divertente giocato in due, che contro il computer.

difficile (di solito) fin quando non si entra nell'area avversaria (anche per il fatto che, con l'alzata di tacco, il giocatore non può subire tackle!). Sono presenti cartellini gialli ed espulsioni. Vedrete i calci di punizione e quelli d'angolo in zoomata, gestiti con la solita freccina che potete muovere (anche se questa volta dovrete gestirne anche la forza con una barra che scorre velocemente). Per quello che riguarda i rigori, devo dire che è il sistema migliore che abbia mai provato, con direzione (e anche finte o effetto) e potenza del colpo. Una meraviglia! Messi da parte i difetti elencati di sotto, il gioco è abbastanza divertente e si segnano goal piuttosto spettacolari. Le azioni sono per lo meno acrobatiche (roba che non vedreste mai in TV!!!) e il tutto si comanda con estrema semplicità. Giocato da solo, dovrete affrontare le altre 3 squadre del vostro girone per poter accedere alle fasi finali del torneo. Una volta arrivati in finale, dovrete affrontare altre 4 squadre veramente toste. E come se non bastasse, se ce la fate, dovrete anche giocare una partita extra contro dei giganti!!! Ma ora passiamo alle critiche! Alcuni punti mi hanno fatto veramente incavolare...! Poteva essere il gioco di calcio supremo, invece no! Per prima cosa i portieri fanno veramente pena! Si muovono un po' random, si fanno sorprendere piuttosto facilmente, hanno le mani bucate, sono pure orbi e si lasciano sempre segnare i goal allo stesso modo (vedi box!). Secondo, quando un giocatore tira in porta, gli altri sembrano trasparenti e il pallone passa attraverso chiunque gli stia davanti (a meno che non prema il pulsante)! Roba da matti!!! Terzo, la palla calamita è veramente una presa in giro! Se fate un passaggio a un vostro giocatore e, mentre la palla è in volo, la sorpassate, la vedrete tornare indietro con una stupenda inversione a "U"! Hahahaha! Ridicolo! Quarto, non esiste primo e secondo tempo, ma d'altronde questo è abbastanza raro. Bah..! Vi divertirà un paio d'ore (soprattutto in due!) e poi lo lascerete perdere. Strano però che la Konami toppi alla stragrande un gioco del genere. See U next month!

VOTO: 70%

Ecco qui di sotto il calcio d'inizio; a lato, invece, siete cattivi e vi beccate il cartellino!!!

GUIDA AGLI 8-BIT

Continua il nostro viaggio d'esplorazione nell'universo delle console: dopo l'equivalente dell'Enciclopedia Britannica per quanto riguarda i giochi per Game Boy, Game Gear e Lynx, questo mese parleremo dei titoli più importanti usciti nel corso dell'ultimo anno per NES e Master System, gli otto bit più amati dai giovani (e meno giovani) di tutto il mondo. Per cui occhio: in queste pagine troverete i Powergame, i giochi delle meraviglie, ma anche le beotate più inutili dell'universo; potrete scegliere i giochi che più vi aggradano e spendere bene i vostri sudati risparmi.
Buona lettura da Scarlet e... Ci si vede il mese prossimo! Sparasgnaus!

MS MASTER SYSTEM

NES NINTENDO

MASTER SYSTEM

ACE OF ACES
SEGA
Uno dei pochi (se non l'unico) simulatore di volo per Master System. Comandate un aereo Mosquito durante la seconda guerra mondiale. L'atmosfera non è eccezionale e la grafica è un po' confusa. Il gioco si divide in quattro missioni con uno schema di gioco in stile *G-Loc*.

VOTO: 70% GP4

ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD
SEGA
Quattro livelli di piattaforme in cui un ragazzo scimmia deve combattere contro i ninja cattivi al servizio del Maestro Oscuro. È il quarto episodio della saga di Alex. Grafica buona e sonoro niente male accompagnano un gioco molto coinvolgente ma decisamente poco longevo.

VOTO: 81% GP5

ALIEN³
ACCLAIM
Un gioco d'azione pieno di ultra-violenza e sangue, tra xenomorfi aggressivi e spietati di vario tipo. Un lavoro per giocatori con i nervi saldi; una volta tanto una licenza cinematografica sfruttata a dovere.

VOTO: •••••

ALIEN STORM
SEGA
Pessima conversione di un gioco uscito originariamente per Mega Drive: assolutamente sconsigliato.

VOTO: •

ALIEN SYNDROME
SEGA
Un picchiaduro/sparatutto/azione e chi più ne ha più ne metta: peccato che la giocabilità sia scarsa e la qualità generalmente molto bassa.

VOTO: •

ALTERED BEAST
SEGA
Un picchiaduro/azione di ambientazione fantasy: uno dei giochi più vecchi per MS e uno dei titoli coin-op più famosi degli ultimi tempi. Purtroppo la conversione non è affatto soddisfacente.

VOTO: •

AQUATICS
ELECTRONIC ARTS
L'agente segreto più amato dai videogiocatori, James Pond, torna in queste olimpiadi subacquee estremamente divertenti e ben realizzate: è possibile giocare in quattro attraverso le otto specialità presentate.

VOTO: •••••

ASTERIX
SEGA
Asterix e Obelix devono salvare il druido Panoramix dalle grinfie dell'invasore romano. Dovranno superare otto livelli prima di giungere a Roma e affrontare Cesare. Un buon gioco con qualche pecca nei fondali e nella riproduzione delle musiche originali dei cartoon. Si può giocare in due contemporaneamente.

VOTO: 84% GP6

BACK TO THE FUTURE 2
IMAGE WORKS
Il tie-in del famosissimo secondo capitolo della saga di *Ritorno al Futuro*. È un action decisamente brutto diviso in cinque livelli che non vale assolutamente l'acquisto.

VOTO: 49% GP2

BACK TO THE FUTURE 3
IMAGE WORKS
Non poteva mancare il gioco ispirato al terzo e ultimo capitolo della serie: il gioco è una versione leggermente migliorata del precedente ed è rovinato dalla scarsa giocabilità dovuta a una pessima gestione/comandi.

VOTO: 63% GP12

BLADE EAGLE 3D
SEGA
Un budget game realizzato con scarsa fantasia e decisamente poca cura per i particolari. Poco giocabile e poco divertente: sconsigliato.

VOTO: •

BONANZA BROS
SEGA
È la conversione di un coin-op che perde molto del suo fascino originale, pur rimanendo su buoni standard. La grafica è buona, la longevità pure ma il sonoro è un po' scarsino. Il livello di difficoltà è ben calibrato ma alla lunga la ripetitività del gioco e la mancanza di elementi originali lo rendono abbastanza noioso.

VOTO: 73% GP7

BUBBLE BOBBLE
TAITO
Un classico coin-op a piattaforme: la conversione rimane abbastanza fedele all'originale, sia nella giocabilità che nella presentazione grafico/sonora. Più di cento livelli assicurano una sfida niente affatto semplice per tutti i giocatori.

VOTO: •••

CASTLE OF ILLUSION
SEGA
Sette livelli da esplorare, per Topolino, prima che possa riabbracciare l'amata Minnie rapita dalla diabolica strega Mizrabel. *Castle of Illusion* è un gioco di piattaforme molto ben realizzato: anche se il sonoro lascia un po' a desiderare la grafica è ben curata, con ottime animazioni dei personaggi Disney.

VOTO: 80% GP1

CHAMPIONS OF EUROPE
TEKMAGIC
Un ottimo gioco di calcio tecnicamente superiore a *Super Kick Off*, che manca di alcuni tocchi di classe per raggiungere il Powergame. È privo di rallentamenti ed è molto divertente se giocato con un amico. Consigliato.

VOTO: 87% GP7

CHUCK ROCK
VIRGIN
Il famoso piattaforme incentrato sulle avventure di un cavernicolo simpaticissimo. La versione Master System, sebbene realizzata tecnicamente molto bene, risente di un livello di difficoltà troppo elevato. Un gioco, comunque, di alto livello.

VOTO: 87% GP8

DICK TRACY
SEGA
Il film non era eccezionale e il gioco ne ricalca la qualità generale: da acquistare soltanto se siete dei veri amanti del fumetto (o adorate Warren Beatty e Madonna).

VOTO: •

DOUBLE DRAGON
SEGA
Il coin-op era davvero divertente (è stato un classico delle sale giochi), ma la conversione per Master System è alquanto povera. Se amate i picchiaduro cercate altrove.

VOTO: ••

ENDURO RACER
SEGA
Pessima simulazione di guida realizzata con un budget limitato e con altrettanta limitata attenzione: ve ne sconsigliamo l'acquisto.

VOTO: •

F-16 FIGHTER
SEGA
Se questo gioco è un simulatore di volo io sono Roger Rabbit: ci sono altri titoli per Master System che meritano i risparmi degli appassionati della cloche, ma questo proprio no.

VOTO: •

FLINTSTONES
GRANDSLAM
Un giochillo veramente scarso: è troppo semplice e lo finirete presto, inoltre non ha caratteristiche innovative o particolarmente attraenti che possano aumentare la sua scarsa longevità.

VOTO: •

GALAXY FORCE 2
SEGA
Un'incredibile conversione dal famoso coin-op della Sega: le animazioni e lo scrolling in 3D sono eccezionali e persino il sonoro è perfetto: da avere assolutamente!

VOTO: •••••

GANGSTER TOWN
SEGA
Uno sparatutto in stile *Operation Wolf* decisamente scadente e poco longevo: giratevi dall'altra parte.

VOTO: •

GLOBAL DEFENCE
SEGA
Si tratta di uno sparatutto molto lento e scattoso, senza particolarità di pregio e decisamente poco longevo: la grafica e il sonoro sono assolutamente insufficienti. Sconsigliato.

VOTO: •

GLOBAL GLADIATORS (MICK & MACK)
VIRGIN
È senza dubbio uno dei migliori giochi di piattaforme disponibili per l'otto bit Sega. La realizzazione tecnica risulta eccellente (anche se non si può dire lo stesso del sonoro), con ottimi sprite e uno scrolling pulito e fluido. Anche la giocabilità e la longevità non sono da meno: il livello di difficoltà è ben calibrato.

VOTO: 90% GP17

Aces of aces - MS

Asterix - MS

Back to future 3 - MS

Castle of illusion - MS

Kick off - MS

GOLDEN AXE
SEGA
Versione MS di un altro famosissimo picchiaduro fantasy a scorrimento di casa Sega. Forse si rivelerà ai giocatori più esperti una sfida un po' troppo facile, ma rimane comunque molto divertente.

VOTO: •••

GOLDEN AXE WARRIOR
SEGA
Prendete *Golden Axe*, aggiungete *Warrior* alla fine del nome, e otterrete *Golden Axe Warrior*. Altri cambiamenti degni di nota non ce ne sono...

VOTO: ••

GREAT VOLLEYBALL
SEGA
L'unica cosa veramente grande ("great") di questo gioco, è il prezzo: è sicuramente preferibile andare in spiaggia e giocare sul serio che stare dietro a prodotti scarsi come questo.

VOTO: •

HANG ON
SEGA
Un discreto esperimento di gioco di guida per Master System che, purtroppo, soffre della poca memoria della macchina e delle sue limitazioni hardware. Troppo lento e scattoso.

VOTO: ••

HEAVYWEIGHT CHAMP
SEGA
Un ottima simulazione sportiva di boxe con una grafica niente male ma un sonoro alquanto scarso. È comunque molto giocabile e divertente, completo di colpi speciali, caratteristiche aumentabili con l'allenamento e cinque avversari molto aggressivi.

VOTO: 85% GP3

HEROES OF THE LANCE
US GOLD
Il primo gioco di ruolo/azione per console, ispirato alla famosa saga di *Dragon Lance* per *Dungeons & Dragons*, che tanto successo ha riscosso anche nelle librerie. Il gioco è alquanto originale, soprattutto per il sistema di controllo, anche se non eccezionale dal punto di vista grafico/sonoro. Un "must", comunque, per gli amanti del genere.

VOTO: 72% GP4

IMPOSSIBLE MISSION
SEGA
Qualcuno di voi, forse, se lo ricorderà sugli schermi del mitico Commodore 64: il gioco ha mantenuta intatta la sua originalità e la bellezza: è divertente, longevo e dà assuefazione. Un "must" per tutti i possessori di Master System.

VOTO: •••••

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE
US GOLD
Oltre a essere il titolo dell'ultimo film con il grande Harryson Ford nei panni di Indy è anche il nome di questo stupendo gioco di piattaforme, forse non troppo originale, ma sicuramente molto divertente.

VOTO: •••••

KLAX
SEGA
Un classico coin-op a rompicapo che non perde nulla del suo fascino originale, della sua giocabilità e della sua bellezza in questa versione per Master System.

VOTO: •••••

LASER GHOST
SEGA
Notevole avventura/arcade grafica in cui il protagonista deve recuperare l'anima rubata della povera Katerine... La realizzazione è ottima: consigliato.

VOTO: ••••

LEMMINGS
SEGA
Anche su Master System, questi piccoli roditori si difendono molto bene: la grafica è veramente di buon livello e il sonoro è eccezionalmente ben curato (considerate le limitazioni della piattaforma). L'assuefazione provocata dal continuo uso di questa cartuccia è incredibile e la giocabilità rimane invariata su qualsiasi sistema, MS compreso.

VOTO: •••••

LINE OF FIRE
SEGA
Pessima conversione da un celebre coin-op, che non rappresenterebbe una vera sfida nemmeno per il giocatore più sprovveduto. Grafica nella media, sonoro e concept di gioco senza infamia nè lode, non riescono a salvare le sorti di questo titolo.

VOTO: •

LUCKY DIME CAPER - STARRING DONALD DUCK
SEGA
L'ennesimo gioco di piattaforme ispirato ai personaggi Disney. La grafica è stupenda, senza il minimo sfarfallio o rallentamento: anche i fondali e le animazioni "da cartone" di Paperino sono ben realizzati. La giocabilità è molto buona e la varietà dei livelli veramente incredibile. Ve lo consigliamo caldamente.

VOTO: 93% GP5

MAZE HUNTER 3D
SEGA
Una sorta di Pac-Man in visuale soggettiva 3D con pochi pregi e molti difetti: acquisto decisamente sconsigliato.

VOTO: •

MICKEY MOUSE: LAND OF ILLUSION
SEGA
Secondo episodio delle avventure del topo più famoso del mondo, il Topolino targato Walt Disney. Migliorato sotto molti aspetti, rispetto al precedente gioco, questo piattaforme mantiene un difetto non trascurabile: una scarsa longevità. I 14 livelli vengono superati abbastanza facilmente. Rimane comunque un buon gioco, consigliato soprattutto ai fan del genere.

VOTO: 82% GP18

MISSILE DEFENCE 3D
SEGA
Il gioco lo riconoscerete senz'altro: dovete difendere le basi dai missili che cadono, con la vostra contraerea. Questa conversione non rende giustizia alla bellezza dell'originale e, inoltre, costringe il giocatore a indossare un paio di (alquanto ridicoli) occhialini 3D.

VOTO: •

MS. PAC-MAN
(TENGEN)
La ragazza di Pac-Man in un gioco totalmente identico a quello della sfera gialla più famosa del mondo, senza innovazioni nè sfide particolari. Alquanto noioso e sconsigliato, se non agli amanti sfegatati del genere o del personaggio.

VOTO: •

NEW ZEALAND STORY
TECMAGIK
La conversione per Master System di questo famoso coin-op è davvero ben realizzata: grafica favolosa, sonoro non molto buono ma giocabilità ottima e divertente e una buona longevità. Merita sicuramente di essere acquistato, senza riserve.

VOTO: 91% GP13

NINJA
SEGA
Picchiaduro scontato di cui non vale neanche la pena parlare, tanto potete immaginarvelo da soli: mosse, nemici e bonus qua e là, secondo una ricetta vincente; in questo caso il cuoco dev'essersi dimenticato qualche ingrediente.

VOTO: •

NINJA GAIDEN
SEGA
Un gioco d'azione che, per alcuni difetti, non è diventato un vero classico. Ci sono punti estremamente difficili, ma i boss di fine livello sono di una facilità ridicola. Le animazioni subiscono qualche rallentamento ma, comunque, resta un gioco consigliabile per gli amanti del genere.

VOTO: 79% GP10

OLYMPIC GOLD
US GOLD
Sette prove olimpiche in cui misurarsi smanettando a più non posso: salto in alto, tiro con l'arco, cento metri, lancio del peso, tuffo, nuoto e centodieci ostacoli. La grafica e la giocabilità sono ottime e il divertimento è assicurato, soprattutto se giocate con un amico. Consigliato.

VOTO: 91% GP8

OUT RUN
SEGA
Lento, noioso, scattoso e divertente come un calcio sugli stinchi dato da uno che indossa solo anfibi chiodati. Se vi piace guidare compratevi un'altro bolide.

VOTO: •

OUT RUN 3D
SEGA
Prendete *Out Run*, metteteci un po' di 3D e avrete *Out Run 3D*. Il gioco è praticamente identico e, di conseguenza, anche il voto.

VOTO: •

OUT RUN EUROPA
SEGA
Un gioco di guida multipla, tra jetsky, automobili e motociclette. È uno dei giochi peggiori mai realizzati per Master System. La grafica è mal definita, lo scrolling scattoso e il sonoro pessimo. La difficoltà elevata non aiuta ad aumentare l'interesse.

VOTO: 55% GP3

PACMANIA
TEKMAGIC
Pacman in versione tridimensionale sugli schermi del Master System in un gioco divertente diviso in quattro mondi più un livello segreto. La grafica è buona e lo scrolling fluido. Anche la difficoltà è ben calibrata. È un gioco che potrebbe risultare un po' ripetitivo alla lunga, ma che piacerà sicuramente ai nostalgici dell'originale coin-op.

VOTO: 88% GP2

POPULOUS
TECMAGIK
Il primo e più famoso simulatore divino videoludico. La sida si protrae per ben 5000 mondi differenti, con diverse caratteristiche e gradi di difficoltà. La conversione è molto ben curata e non manca nulla del gioco originale. Da non perdere.

VOTO: 90% GP1

PRINCE OF PERSIA
DOMARK
Definire *Prince of Persia* un gioco di piattaforme è sicuramente frutto della necessità e limitativo. Sarebbe meglio dire che è un'avventura dinamica con elementi di azione e di piattaforme. Comunque sia è un'ottima conversione e (non credo ci sia bisogno di presentazioni) un gioco che vale la pena acquistare a scatola chiusa.

VOTO: 92% GP8

Pacmania - MS

PRO WRESTLING
SEGA
Il primo gioco sportivo ispirato al mondo del catch americano. La grafica è decisamente scadente, con sprite deformi, mal disegnati e alquanto goffi. Il sonoro non è da meno... Insomma è un titolo piuttosto scadente che non rende merito ai dinamici incontri di wrestling visti in televisione.

VOTO: 43% GP4

PSYCHIC WORLD
SEGA
Ecco un titolo che, nonostante una realizzazione tecnica (grafico/sonora) mediocre, resta interessante grazie alla varietà dei livelli e alla grande quantità di oggetti e armi. Ricorda molto *Castle of Illusion*, pur mantenendo una certa originalità.

VOTO: 88% GP3

R•TYPE
SEGA
Ottima versione del famosissimo sparatutto giocato su tutte le piattaforme. Ad alcuni potrebbe sembrare un po' troppo semplice ma rimane, nonostante tutto, un buon acquisto, soprattutto per gli amanti del genere.

VOTO: ••••

RUNNING BATTLE
SEGA
Un gioco veramente poco originale e realizzato in maniera alquanto superficiale; la grafica è povera e le animazioni sono molto scattose. Assolutamente sconsigliato.

VOTO: •

SAGAIA
TAITO
Il miglior sparatutto per Master System dai tempi di *R•Type*. Grafica, varietà dei nemici, animazioni e fondali sono realizzati con notevole cura. Gli unici veri difetti che possiamo rilevare sono la mancanza dell'opzione a due giocatori e lo sfarfallio sullo schermo quando ci sono troppi sprite. Un buon prodotto, comunque, consigliato a tutti gli amanti del genere.

VOTO: 90% GP9

SHADOW OF THE BEAST
TEKMAGIC
La conversione di questo gioco Amiga rimane abbastanza fedele all'originale: la grafica è buona e il sonoro apprezzabile. Rimangono, però, anche gli stessi difetti, primo fra tutti la giocabilità, sia per la difficoltà di certi punti che per il sistema di controllo, non molto semplice.

VOTO: 86% GP2

SHOOTING GALLERY
SEGA
Sullo schermo compaiono un sacco di cose a cui sparare. Sparatutto è un termine inappropriato, ma non sapremmo in che altro modo definirlo: non è divertente, anzi, alla lunga risulta decisamente noioso.

VOTO: •

New Zealan[d Story - MS]

Speddball - MS

SHOOTING GAMES
SEGA
Sullo schermo compaiono un sacco di cose a cui sparare. Sparatutto è un termine inappropriato, ma non sapremmo... Ok, Ok, avete afferrato il concetto, giusto?

VOTO: •

SMASH TV
ACCLAIM
Pessima conversione del gioco sopracitato. La grafica e le animazioni lasciano molto a desiderare e, alla fine, questo influenza molto anche il divertimento che se ne può trarre.

VOTO: •

SONIC THE HEDGEHOG
SEGA
Probabilmente uno dei prodotti migliori per Master System di tutti i tempi: la grafica, le animazioni, lo scrolling e il sonoro di questa conversione sono perfetti e, in certi punti, praticamente uguali a quelli della versione originale per Mega Drive. Un acquisto obbligato.

VOTO: 95% GP3

SONIC THE HEDGEHOG 2
SEGA
Anche questa conversione è stata realizzata molto bene, in modo da sfruttare al massimo le capacità del Master System. Sono state apportate alcune innovazioni rispetto al primo "capitolo" (come l'ampiezza dei livelli) che non fanno che aumentare l'interesse e il divertimento.

VOTO: 92% GP13

Heavyweight champ - MS

Heroes of the lance - MS

Sonic - MS

Shadow of the beast - MS

SPACE HARRIER
SEGA
Astronavi, alieni, mostri, nemici, bonus, boss di fine livello, bonus stage... I casi sono due: o è un capolavoro o è una noia mortale.
Space Harrier è il secondo caso.

VOTO: •

SPACE HARRIER 3D
SEGA
Tristemente si tratta dello stesso gioco fornito di occhialini ridicoli. A quanto pare, l'hype del 3D si è presto rivelato una bufala.

VOTO: •

SPEEDBALL
IMAGEWORKS
Uno dei giochi più famosi dei Bitmap Brothers mantiene, in questa conversione, una veste grafica e una giocabilità invidiabili. Purtroppo manca l'opzione campionato (presente nella versione originale Amiga) e il movimento dei giocatori risulta un po' scattoso. Anche il sonoro ha qualche pecca, ma *Speedball* rimane un gioco splendido.

VOTO: 90% GP1

SPEEDBALL II
VIRGIN
Perde forse un po', nella conversione, ma rimane certamente uno dei giochi più belli e divertenti degli ultimi tempi, nonché un acquisto sicuramente azzeccato.

VOTO: •••••

SPELLCASTER
VIRGIN
Si tratta di un'avventura/arcade animata di ambientazione fantasy, in Giappone. Le sue animazioni ultra-fluide e la sua grafica ne fanno uno dei giochi più belli in assoluto per i possessori di questa console.

VOTO: •••••

Land of illusion - MS

Xenon II - MS

SPIDERMAN
SEGA
La grafica di questo gioco d'azione è ben curata e il sistema, sebbene un po' vecchio, rimane comunque di immediato coinvolgimento. I tre livelli di difficoltà lo rendono abbastanza longevo, ma non è certo il meglio che ci sia sul mercato. Consigliato agli amanti del tessiragnatele.

VOTO: 81% GP1

SUMMER GAMES
SEGA
Le prove dei giochi olimpionici (salto con l'asta, 100 metri, ginnastica, tuffi e nuoto) in una pessima simulazione sportiva. La grafica è realizzata male (sprite piccoli e animazioni scattose), e il sonoro è raro e di pessima qualità. Anche la giocabilità lascia un po' a desiderare.

VOTO: 45% GP6

SUPER KICK OFF
US GOLD
Un'ottima conversione calcistica: la velocità dei giocatori è buona e la varietà di tiri e passaggi è notevole. Si può scegliere la tattica e la formazione o giocare in due, nella stessa squadra o uno contro l'altro. Tutti i particolari sono stati curati attentamente ed è sicuramente un buon acquisto.

VOTO: 90% GP2

SUPER MONACO II
SEGA
Un gioco di guida terribilmente ingiocabile e assolutamente privo di attrattive. Sconsigliato anche agli amanti.

VOTO: •

SUPER TENNIS
SEGA
Una pessima simulazione di tennis, commentata da un sonoro insufficiente e presentata con una grafica decisamente non eccezionale. La giocabilità viene notevolmente ridotta dall'interfaccia comandi, lenta e scomoda. L'azione di gioco è lenta e noiosa e non riesce a simulare affatto uno sport così dinamico.

VOTO: 41% GP1

TAZMANIA
SEGA
Un gioco di piattaforme ispirato al famoso diavolo della Tasmania dei cartoni animati. Purtroppo il risultato non è eccezionale: grafica curata solo negli sprite dei personaggi, animazioni decisamente povere e sonoro nella media. Potrebbe essere più coinvolgente se fosse più vario, ma così non è.

VOTO: 66% GP15

TECMO WORLD CUP '93
FLYING EDGE
Un gioco assolutamente da evitare. Si tratta di una pessima scusa per creare un nuovo titolo di calcio.

VOTO: •

TERMINATOR
VIRGIN
Ottimo tie-in d'azione del famoso film con Schwarzenegger. Il gioco è molto divertente, con una grafica incredibile e un ottimo sonoro. Peccato che non si possa scegliere il livello di difficoltà, brutto difetto che toglie la palma di Powergame, ma solo di poco, a questo titolo.

VOTO: 87% GP8

ULTIMA IV
SEGA
Gioco di Ruolo in perfetto stile D&D. L'interfaccia semplice e lo scenario vario permettono una grande interazione e una buona dose di divertimento. Consigliato senza riserve.

VOTO: ••••

WIMBLEDON
SEGA
Una buona simulazione tennistica, anche se decisamente poco originale. La velocità delle palline è davvero impressionante e, anche se la grafica non è eccezionale e il sonoro è decisamente noioso, l'azione è rapida e coinvolgente. Decisamente meglio di *Super Tennis*.

VOTO: 80% GP9

WONDERBOY
Virgin
Il primo gioco di questa serie, al giorno d'oggi, appare un po' datato, pur mantenendo un alto grado di interesse. Gli amanti del genere non possono perderlo.

VOTO: •••

WONDERBOY: DRAGON TRAP
Virgin
Ottima avventura fantasy grafica, con buona colonna sonora e interessante presentazione. Il gioco è interessante e consigliato a tutti.

VOTO: •••

WONDERBOY IN MONSTER LAND
VIRGIN
Probabilmente il miglior gioco della saga di Wonderboy. La grafica e il sonoro sono realizzati ottimamente e tutta la trama è infarcita di umorismo e ironia. Se non avete mai giocato un'avventura di questa serie vi farà venire voglia di acquistare anche gli altri capitoli.

VOTO: ••••

WONDERBOY III
VIRGIN
Ben realizzato ma un po' monotono, questo ennesimo gioco della saga di Wonderboy. Niente di nuovo rispetto ai precedenti. Si poteva fare di meglio.

VOTO: ••

WORLD CLASS LEADERBOARD
US GOLD
Senz'altro la miglior simulazione golfistica disponibile per il Master System. Il sonoro è abbastanza ridicolo, ma la giocabilità, la grafica e le animazioni (che avevano reso famoso questo gioco per Commodore 64) sono state convertite in maniera magistrale. Unica pecca: la mancanza di un torneo con più partecipanti umani.

VOTO: 90% GP4

WORLD CUP ITALIA '90
SEGA
Un gioco davvero poco affascinante. Si tratta di una delle simulazioni di calcio peggiori che ci siano in commercio. Lasciate assolutamente perdere.

VOTO: •

XENON II
IMAGE WORKS
Il mitico sparatutto dei Bitmap Brothers: la vostra astronave viaggerà nel tempo tentando di fermare gli assalti degli alieni. Leggeri flickerii dello schermo e un sonoro poco adeguato non riescono a rovinare un gioco ben convertito su questa console, che merita sicuramente di essere giocato. Buono il livello di difficoltà e il controllo dei comandi.

VOTO: 94% GP2

NES

A BOY AND HIS BLOB
ABSOLUTE ENTERTAINMENT
L'ennesima fatica di David Crane (il mitico autore di *Pitfall* e *Pitfall 2*) parla di un ragazzo che dovrà aiutare un alieno a sconfiggere il malvagio imperatore di Blobolonia. Incredibili le trasformazioni dell'amico extraterrestre (Blob, appunto). La giocabilità è buona, l'area di gioco molto grande e la grafica nella media.

VOTO: 88% GP1

ADDAMS FAMILY
OCEAN
Un'avventura/piattaforme che vede Gomez alle prese con le trappole del suo stesso maniero. È importante liberare gli altri componenti della famiglia per ricevere oggetti e indicazioni essenziali per il proseguimento nel gioco. Ottimo per gli amanti di *Maniac Mansion*, un po' meno per i puristi dei platform.

VOTO: 70% GP13

ADVENTURE ISLAND PART II
HUDSON SOFT
Un gioco di piattaforme in cui il protagonista, un tal Higgins, deve salvare Tina, la sorella della principessa Leila (già salvata nel primo capitolo). Un gioco di ottima qualità, anche se non molto originale, dotato di una buona grafica, un sonoro simpatico e un ottimo controllo del personaggio.

VOTO: 84% GP8

ADVENTURES OF LOLO 2
HAL LABORATORY
Un rompicapo che all'inizio si rivela interessante e più intelligente di molti altri prodotti simili, ma che col tempo manca di una scintilla di originalità... Non ha il carattere e la giocabilità di *Boulder Dash*, ma rimane un gioco interessante, anche se di qualità media.

VOTO: •••

ADVENTURES OF LOLO 3
HAL AMERICA
Un gioco d'azione/strategia in cui dovrete risolvere numerosi rompicapo al fine di riportare in vita gli abitanti di Lololand, pietrificati a causa di un terribile incantesimo. Grafica pulita, schema di gioco semplice e intuitivo e un graduale aumento di difficoltà, rendono questo gioco un acquisto indispensabile.

VOTO: 90% GP5

ALIEN³
ACCLAIM
Il gioco di piattaforme/azione più xenofobico del mondo non è totalmente soddisfacente in questa conversione per NES: la grafica e il sonoro non sono realizzati con molta cura e questo influenza non poco la giocabilità di un titolo che, su altre piattaforme, ha riscosso molto più successo.

VOTO: •••

BART VS. THE WORLD
ACCLAIM
Non è soltanto un gioco di piattaforme, infatti il giocatore dovrà completare molti sotto-giochi divertenti e originali. Incredibile varietà di gioco, bella grafica, simpatico sonoro e un funzionale sistema di controllo sono gli ottimi elementi di questa cartuccia. Consigliata a tutti.

VOTO: 91% GP14

BATMAN - RETURN OF THE JOKER
SUNSOFT
Un gioco di piattaforme tecnicamente buono che non ha praticamente nulla a che fare con nessuno dei due film. Le lacune stanno nella piattezza del gioco e nella mancanza di originalità, nonché in una certa difficoltà nell'interfaccia comandi.

VOTO: 79% GP10

BATMAN RETURNS
KONAMI
Un picchiaduro/azione basato sulle avventure del vendicatore mascherato; è troppo semplice e manca di immaginazione e di originalità. Sconsigliato.

VOTO: ••

BATTLETOADS
TRADEWEST
Dodici livelli di azione frenetica e velocissima, tanto che se non fosse per la grafica, sembrerebbe un gioco per Super Nintendo. La giocabilità è molto varia ed è possibile giocare in due, opzione che moltiplica il divertimento offerto da questa cartuccia. Raccomandato a tutti i possessori di NES.

VOTO: 93% GP9

BIGFOOT
ACCLAIM
Questo gioco, ispirato alle famose Bigfoot Competition dei bolidi a quattro ruote motrici americani, si divide praticamente in due sotto-giochi: uno a scrolling verticale molto veloce e divertente e uno orizzontale più lento ma più difficile da portare a termine. La grafica e il sonoro sono ben curati: se state cercando un gioco di corsa un po' diverso dal solito, *Bigfoot* fa per voi.

VOTO: 85% GP3

BLUES BROTHERS
TITUS
Un gioco di piattaforme con, come protagonisti, i mitici Jake e Elwood Blues, i Blues Brothers. Purtroppo il gioco non è altrettanto mitico, anzi, per dirla tutta i livelli seguono sempre lo stesso schema di gioco e la longevità è ridotta al minimo. Non ve lo consigliamo, a meno che non riusciate a fare a meno di sentire un paio di musichette ispirate alle famose canzoni di John Belushi e Dan Aykroyd.

VOTO: •

BOULDER DASH
NINTENDO
Un classico del genere rompicapo in cui bisogna recuperare dei diamanti cercando di evitare di essere schiacciati dai massi che si smuovono scavando. La grafica e il sonoro sono, nella loro semplicità, perfetti, e il gioco è dotato di un ottimo sistema di password.

VOTO: 75% GP 16

CALIFORNIA GAMES
MB
Si tratta di una riedizione di un vecchio gioco della Epyx: è la raccolta di sei "sport" da spiaggia, tra cui il surf, lo skate acrobatico, le gare di BMX, il frisbee, ecc. Non è eccezionale ma può essere molto divertente giocato in due con un amico. Consigliato ai nostalgici.

VOTO: 80% GP2

Adventures Lolo 2 - Nes

CAPTAIN PLANET
MINDSCAPE
Il primo sparatutto ecologico: Captain Planet deve salvare il pianeta dall'inquinamento prodotto dalle centrali petrolifere, unendo i poteri elementari di acqua, terra, fuoco, aria e (?) cuore. Si tratta di un gioco mediocre e privo di originalità, superato, nel suo genere, da molti altri titoli.

VOTO: 71% GP5

CASTELIAN
STORM
È la conversione del famosissimo gioco di azione/piattaforme per Amiga *Nebulus*, in cui Julius, una sorta di cugino brutto di *Q•Bert*, deve superare delle torri rotanti e recuperare delle gemme. Grafica e sonoro lasciano un po' a desiderare, ma il concept di gioco è originalissimo e divertente.

VOTO: 83% GP16

CASTLEVANIA 3 - DRACULA'S CURSE
KONAMI
Nei panni di Trevor Belmont, dovrete uccidere il malvagio Conte Dracula. Graficamente è un capolavoro e i fondali ricordano gli effetti di rotazione del Super Nintendo. Anche il sonoro è ben realizzato e la giocabilità è molto alta. Forse pecca un po' di mancanza di originalità ma rimane un gioco valido e divertente.

VOTO: 90% GP10

CAVEMAN NINJA
ELITE
Joe & Mac, due ninja dell'età della pietra, devono salvare le rispettive fidanzate rapite dal cattivone di turno. Grafica e sonoro potevano essere realizzati meglio e la giocabilità non è eccezionale, anche a causa di una pessima gestione dei comandi.

VOTO: 75% GP9

CHESSMASTER
HI TECH EXPRESSIONS
In *Chessmaster* non troverete grafica stratosferica e sonoro da urlo, ma l'opzione "suggerimenti" lo rende adatto anche ai principianti, mentre gli esperti non rimarranno delusi dalla qualità dell'intelligenza artificiale. Per gli amanti del gioco, è, a tutti gli effetti, un Powergame.

VOTO: 89% GP6

CIP E CIOP AGENTI SPECIALI
CAPCOM
Altro piattaforme Disney di buon livello: la varietà dei nemici è notevole, la grafica splendida e fedele al tratto Disney, la giocabilità molto profonda e l'opzione di gioco a due la ciliegina sulla torta. Peccato soltanto per un difetto: lo scrolling non permette di tornare indietro sulla parte di livello già superata.

VOTO: 90% GP7

COOL WORLD
OCEAN
Quattro livelli di noiose piattaforme/azione: ci sono un sacco di cose da fare ma sono praticamente tutte uguali e alla fine la ripetitività stufa. Manca di originalità e di qualsiasi intervento cerebrale.

VOTO: •

CRACKOUT
PALCOM
È un gioco arcade che ricorda molto da vicino *Arkanoid*. È realizzato con

California Games - Nes

una buona grafica, un sonoro essenziale e un ottimo controllo dei comandi da joypad. Presenta alcune variazioni sul tema molto intelligenti ma ha forse una longevità un po' limitata. Un acquisto consigliato, anche se una volta finito, probabilmente, non lo giocherete più.

VOTO: 83% GP7

DEFENDER OF THE CROWN
PALCOM
Un'ottima conversione di un gioco divertente ma forse, alla lunga, un po' noioso, anche se vario. Dovrete conquistare i vari territori dell'Inghilterra, divisa e senza un Re, con elementi che ricordano *Risiko* e altri molto originali, come il duello o il torneo.

VOTO: 75% GP2

DIGGER T. ROCK
MB
Digger, un giovane minatore, ha sempre sognato di scoprire la Città Perduta e voi dovrete aiutarlo in questa impresa. Le animazioni e la grafica dei personaggi sono molto carine e ben realizzate, anche se il gioco non è particolarmente originale.

VOTO: 82% GP1

DOUBLE DRAGON II
ACCLAIM
Il solito picchiaduro privo di fantasia, convertito sommariamente su questa piattaforma. Si va avanti a menare le mani fino al boss di fine livello, ecc., ecc. Sconsigliato anche agli amanti del genere.

VOTO: ••

DOUBLE DRAGON III
ACCLAIM
Il gioco, l'ennesimo picchiaduro a scorrimento orizzontale, presenta diversi difetti, primo fra i quali l'elevata difficoltà: anche la grafica, a prima vista bellina e nitida, cela delle confuse sovrapposizioni di sprite che rendono l'azione caotica. Il sonoro è troppo limitato, inoltre il gioco manca di originalità.

VOTO: 70% GP6

DRAGON'S LAIR
CSG IMAGESOFT
La grafica di questa avventura dinamica ispirata al famoso coin-op al laser, è incredibile. L'eroe si muove abbastanza velocemente, affettando e accoltellando i vari nemici. Anche il sonoro si difende bene e fa da giusto commento ai sette livelli del gioco. Lo stile di gioco è simile a quello del coin-op: è importante scoprire le mosse giuste al momento giusto.

VOTO: 79% GP3

DROPZONE
MINDSCAPE
Sicuramente uno degli sparatutto più divertenti del panorama NES; anche se graficamente e dal punto di vista sonoro non è eccezionale, la giocabilità è furiosa e la longevità assicurata. Un gioco per tutti i gusti.

VOTO: •••••

DYNABLASTER
HUDSON SOFT
Grande gioco d'azione/arcade in cui dovrete piazzare le bombe e poi scappare, distruggendo mostri e muri e prendendo un sacco di divertenti power-up e armi speciali. Si può giocare livello per livello o fare una sfida con un amico. Il sistema di password permette di continuare senza troppe frustrazioni. Ottimo e adatto a tutti.

VOTO: •••••

ELITE
IMAGINEER
Questo titolo, pubblicato per la prima volta nel 1984, ancora oggi riscuote un grande successo in tutte le sue conversioni. È un simulatore spaziale in cui, nei panni di un mercante, dovrete andare da pianeta a pianeta a vendere e comprare ogni tipo di merce immaginabile, evitando incontri poco simpatici con pirati e poliziotti spaziali. L'implementazione tecnica sull'otto bit Nintendo è ottima. Consigliato senza riserve.

VOTO: 93% GP11

F-15 STRIKE EAGLE
MICROPROSE
La versione per NES di questo famoso simulatore di volo della Microprose appare scialba e ripetitiva, sia graficamente che per la giocabilità: in particolare, talvolta, la grafica è tanto confusa da non capire cosa succede sullo schermo.

VOTO: 65% GP15

FANTASTIC ADVENTURES OF DIZZY
CODE MASTERS
Si tratta di un'enorme avventura/arcade piena di sotto-giochi vari e divertenti. Ci sono un sacco di locazioni da esplorare e oggetti da prendere e usare. Una sfida per chiunque.

VOTO: •••••

GAUNTLET II
MINDSCAPE
La conversione di *Gauntlet* per NES è buona e non delude gli amanti di questo gioco: la grafica e il sonoro, pur non essendo eccezionali, sono stati realizzati in maniera decorosa e il gioco è vario e longevo, con i suoi 99 livelli. Forse l'unico difetto risiede in un non perfetto sistema di controllo.

VOTO: 88% GP1

GODZILLA
JALECO
Un picchiaduro in cui muovete il mitico dinosauro simbolo del Sol Levante contro mostri della vostra misura... Lento, con pochissime mosse e un'azione scattosa, non è consigliabile agli amanti del genere né a nessun altro.

VOTO: •

HYPER SOCCER
KONAMI
Un gioco di calcio davvero notevole, per molti versi anche migliore di *Kick Off*, sia per i tanti modi di interazione, con o senza palla, sia per la possibilità di giocare con un amico. La sequenza dei rigori è una delle parti migliori del gioco.

VOTO: 88% GP7

JACKIE CHAN'S ACTION KUNG FU
HUDSON SOFT
È un picchiaduro ispirato ai vari "Chambara" (cioè film di arti marziali) interpretati da Jackie Chan. I grossi sprite che si muovono sullo schermo sono piacevoli a vedersi e i nemici sono disegnati in maniera molto buffa; inoltre la giocabilità è molto buona. Consigliato.

VOTO: 92% GP5

KICK OFF
ANCO
La versione NES di questo originale gioco Amiga non è affatto malvagia, nonostante qualche lacuna grafica. Il gioco è molto bello e vale l'acquisto, anche se il controllo comandi non è semplicissimo. Vi consigliamo di giocare con un amico, soprattutto nel modo "squadra".

VOTO: 87% GP4

KICKLE CUBICLE
NINTENDO
È un gioco di rompicapo in cui il nostro eroe può congelare i nemici con l'alito e deve aprirsi dei passaggi per raccogliere i vari bonus sullo schermo. (Una sorta di incrocio tra *Pengo* e *Lolo*). La presentazione generale è buona, ma la longevità è un po' ridotta dal "continua", anche se, una volta finito il gioco, ci si ritrova ad affrontare un altro "sotto-gioco" molto difficile.

VOTO: 90% GP8

KO BOXING (GEORGE FOREMAN)
ACCLAIM
Una simulazione di boxe troppo difficoltosa e infarcita di "scelte strategiche" di programmazione poco felici. Altro particolare non di secondaria rilevanza è la sua quasi totale somiglianza con *Punch Out*.

VOTO: 59% GP14

KRUSTY'S FUN HOUSE
ACCLAIM
Un esperimento di connubio tra piattaforme e rompicapo abbastanza ben riuscito. La giocabilità è ottima, la grafica chiara e con molti colori, anche se il sonoro non è niente di particolare. Un gioco senza difetti rilevanti tranne, forse, a lungo andare, una certa ripetitività che potrebbe portare alla noia.

VOTO: 80% GP17

LEMMINGS
OCEAN
La conversione del mitico gioco di rompicapo che ha fatto epoca su tutte le piattaforme. *Lemmings* per NES non presenta limitazioni riguardo alla giocabilità ed è realizzato con una grafica abbastanza buona; il sonoro è ben curato e, nel complesso, si può sicuramente considerare una buona cartuccia, consigliata a tutti.

VOTO: 90% GP12

LITTLE NEMO - THE DREAM MASTER
NINTENDO
Un gioco di piattaforme realizzato con un pizzico di originalità che non guasta mai. Grafica e sonoro sono buoni, ma la giocabilità è minata dal fatto che, quando si perde una vita, non importa a che punto del livello si è arrivati, bisognerà sempre ricominciare da capo. Si tratta, comunque, di un gioco valido e longevo.

VOTO: 89% GP10

MANIAC MANSION
JALECO/LUCASFILM
Una mitica avventura dinamica della Lucasfilm, convertita per NES in maniera più che decorosa. Il sense of humour e l'atmosfera alla *Rocky Horror Picture Show* fanno di questo gioco un'esperienza imperdibile per gli amanti del genere (e non solo). Da giocare in compagnia.

VOTO: 92% GP4

MARBLE MADNESS
MILTON BRADLEY
Un'altra conversione: si tratta di un arcade insolito e divertente. Controllate una biglia che deve farsi strada tra labirinti in salita e in discesa con tanto di trappole e buche. Il controllo sulla biglia è fluido e immediato. Unico difetto: una scarsa longevità (solo sei percorsi).

VOTO: 80% GP5

MARIO & YOSHI
NINTENDO
Un rompicapo a combinazione con i pezzi che cadono dall'alto, simile per concept a *Tetris*. La giocabilità è buona e l'estrema istintività dei comandi rende il gioco ancora più avvincente e mai monotono. La grafica è ben realizzata e il background sonoro è vario e adatto. Consigliato a tutti gli amanti del genere.

VOTO: 88% GP15

F-15 Strike Eagle - Nes

Dragon's Lair - Nes

Castlevania 3 - Nes

MAXIVISION 15
MAXIVISION
Una raccolta di quindici giochi della Maxivision. Alcuni di essi sono abbastanza divertenti, come i rompicapo *Crazy Creatures* o *Shockwave*, mentre altri sono assolutamente abominevoli, come *Deathbots* o *Double Strike*. Il voto finale non è soltanto una media dei singoli voti, ma anche un giudizio totale sulla effettiva validità della cartuccia.

VOTO: •

MCDONALDLAND
OCEAN
Un piattaforme sponsorizzato dalla catena di fast food McDonald, in cui i due protagonisti devono aiutare il pagliaccio-simbolo dei suddetti ristoranti in una missione. Nessuna pecca particolare, tranne l'assenza di originalità. Interessante, comunque, soprattutto per l'opzione di gioco a due.

VOTO: 78% GP16

MEGAMAN
CAPCOM
L'inizio di una saga leggendaria: la storia di Megaman, mezzo ragazzino e mezzo cyborg. Il primo capitolo non è eccezionale, ma se avete giocato uno degli altri non potete perdervi il resto della serie. Manca un po' di varietà e si sente la mancanza delle password, ma per il resto rimane un gioco divertente.

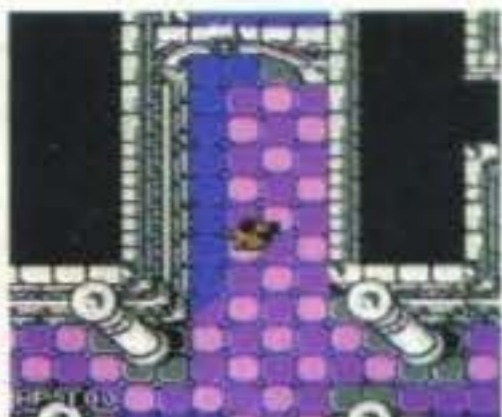
VOTO: •••

MEGAMAN 2
CAPCOM
Il secondo episodio della mitica saga di Megaman, il ragazzino robot. Grafica e sonoro sono un mezzo capolavoro e, nei vari livelli, la difficoltà va dall'accettabile al quasi impossibile, aumentando notevolmente la longevità di gioco, grazie anche a un buon sistema di password. Incredibile la varietà dei nemici e dei boss di fine livello.

VOTO: 95% GP2

MEGAMAN 3
CAPCOM
Se tralasciamo il sonoro, che lascia un po' a desiderare, gli altri aspetti di questo terzo epi-

• GUIDA • GUIDA • GUIDA • GUIDA • GUIDA • GUIDA • GUIDA • GUIDA • GUIDA • GUIDA •

Rainbow Island - Nes

Robin Hood - Nes

Megaman III - Nes

sodio della storia di Megaman sono molto accurati: il gioco è divertente e ben calibrato, graficamente accurato e longevo. Consigliato.

Voto: ••••

MEGAMAN 4
CAPCOM
Ed eccoci arrivati al quarto episodio delle avventure dell'androide super deformed più amato dai japonesi. Originalità zero, ma le carte sono mischiate molto bene: migliorati grafica, sonoro e giocabilità. *Megaman 4* per NES è un gioco da non perdere, sia per i fan del personaggio che per chi non ha mai giocato neanche gli episodi precedenti.

Voto: 90% GP11

MICRO MACHINES
CODE MASTERS/HORNBY
Siete al volante di una di quelle macchine microscopiche che vendono in cartoleria in confezioni famiglia... Il gioco vanta ben 27 livelli di miniaturizzazione: la grafica e il sonoro sono ben curati (i particolari, sebbene "mini" sono perfetti) e sia la giocabilità che la longevità sono molto valide. Se anche non vi piacciono i giochi di guida (e questo non è esattamente un gioco di guida), ve lo consigliamo caldamente.

Voto: •••••

NES OPEN TOURNAMENT GOLF
NINTENDO
Un gioco di golf con Mario come protagonista (e chi se no?), a metà tra il realistico e l'umoristico, molto divertente e longevo. La grafica e il sonoro sono buoni anche se, forse, avrebbero potuto essere realizzati con un po' più cura.

Voto: ••••

NEW ZEALAND STORY
TAITO
In questo gioco di piattaforme Tiki (un kiwi, un uccello originario, appunto, della Nuova Zelanda) deve recuperare la sua fidanzata che è stata rapita da un malvagio tricheco. Si tratta di un titolo abbastanza tradizionale, ma arricchito da un numero incredibile di gadget, avversari e situazioni. Grafica eccezionale e un sistema di controllo pulito, fanno di questo gioco un prodotto bello e da non perdere.

Voto: 92% GP4

NORTH & SOUTH
MILTON BRADLEY
Un gioco di strategia alla *Defender of the Crown*, con miglioramenti nel controllo comandi e nelle opzioni disponibili durante le battaglie. È particolarmente consigliato a chi ama i giochi di guerra ma non ha nessuna voglia di digerirsi malloppi impressionanti di istruzioni.

Voto: 78% GP6

PARASOL STARS
OCEAN
È il terzo gioco di piattaforme della serie di *Bubble Bobble* e *Rainbow Island*. Il sistema di password e di "continua" non è implementato nella maniera migliore ma la difficoltà dei livelli, ben calibrata, aiuta molto. La giocabilità è ottima, soprattutto in alcuni schermi a scrolling multi-direzionale, e nel complesso è un buon gioco.

Voto: 83% GP15

PARODIUS
KONAMI
Su Super Nintendo si era beccato un bel 93%, sul numero 12 di Gippi. Le caratteristiche della conversione per NES (giocabilità, grafica, sonoro, sfida, ecc.) avrebbero sicuramente la media dell'otto. Se amate gli sparatutto non potete lasciarvi sfuggire *Parodius*.

Voto: ••••

POWER BLADE
TAITO
Un gioco di piattaforme e azione in cui bisogna esplorare e superare sette livelli con rispettivi boss alla fine. È avvincente e impegnativo, anche grazie al sistema di password e alla possibilità di scegliere l'ordine dei livelli da affrontare. Non è un capolavoro assoluto, ma certo un titolo caldamente consigliato.

Voto: 86% GP3

PRINCE OF PERSIA
KONAMI
La conversione, forse, peggiore di questo splendido gioco. Purtroppo la grafica (soprattutto le animazioni, un po' scattose) non rende merito all'originalità, e anche il sistema di controllo risulta macchinoso e datato. Un vero peccato.

Voto: •

PRINCE VALIANT
OCEAN
Un gioco d'azione vario, divertente, dosato in tutti i suoi aspetti. La grafica e il sonoro sono limitati dalle potenzialità della macchina. Purtroppo la longevità è piuttosto breve: soli cinque livelli, per quanto difficili, si finiscono troppo presto. Giocabile per un paio di settimane, divertente e abbastanza diverso.

Voto: 73% GP18

RAINBOW ISLANDS
OCEAN
Il seguito di *Bubble Bobble*, secondo capitolo della serie che vedrà come sequel il già citato *Parasol Stars*. I particolari sono stati curati con attenzione, dalla grafica alle animazioni dei personaggi, dalla scelta dei colori alla colonna sonora. Anche il controllo del gioco è semplice e intuitivo, e rende *Rainbow Islands* un "must" per i possessori di NES.

Voto: 92% GP4

ROBIN HOOD - PRINCE OF THIEVES
VIRGIN GAMES
Un gioco di ruolo di ottima qualità, per la grafica, per la miscela dei generi, per la vastità del territorio da esplorare e per i numerosi comandi a disposizione del giocatore. Purtroppo non si può salvare la propria posizione all'interno del gioco... Il che, in questo genere, può essere alquanto frustrante.

Voto: 87% GP12

ROBOCOP 2
OCEAN
Il tie-in del sequel che racconta le vicende del poliziotto "metà uomo e metà robot"... Robocop si muove molto bene sullo schermo, accompagnato da appropriati effetti sonori. I livelli sono piuttosto simili tra loro, ma non tanto da considerare il gioco noioso.

Voto: 82% GP3

ROBOCOP 3
OCEAN
Il terzo capitolo (videoludico) delle avventure di Robocop presenta dei miglioramenti rispetto ai titoli precedenti: ricorda in positivo *Terminator 2* ed è stato realizzato con una buona grafica e un sonoro curato e d'atmosfera. Un buon gioco, ma soprattutto per amanti (ed esperti) del genere, dato l'alto grado di difficoltà.

Voto: 84% GP13

RODLAND
STORM/SALES CURVE
La versione di questo famoso gioco di piattaforme (originariamente uscito per Amiga), è leggermente inferiore rispetto ad altre (ad esempio quella per Game Boy), ma ha delle caratteristiche, come l'uso del colore e la visione totale dello schermo, che rendono il gioco piacevole e divertente.

Voto: 90% GP12

SMASH TV
ACCLAIM
Un gioco d'azione e di ultraviolenza in cui un gruppo di "concorrenti" di un cinico gioco televisivo del futuro, vengono rinchiusi in una stanza e attaccata di mostri assetati di sangue. Un gioco divertente e dalla longevità molto lunga, consigliato soprattutto per la sua opzione a due giocatori.

Voto: 80% GP11

SOLSTICE
NINTENDO
La principessa Elanor è stata rapita dal malvagio mago Morbius il Maligno e voi, il saggio Shardax, siete stati incaricati dagli abitanti del regno di Arcadia di andare a recuperarla. L'avventura è graficamente abbastanza ben realizzata e interessante, grazie anche all'opzione "continua" che permette di riprendere la partita.

Voto: 82% GP2

SPIDERMAN - RETURN OF THE SINISTER SIX
LJN
Un altro gioco ispirato al mitico Uomo Ragno. Il prodotto ha una buona qualità grafico/sonora e un'accettabile giocabilità, ma manca di originalità e non ha caratteristiche che lo rendano particolarmente longevo.

Voto: 77% GP15

STAR WARS
JVC/LUCASFILM
Il tie-in dell'indimenticabile fatica di George Lucas, *Guerre Stellari*, è uno dei giochi più belli che siano mai apparsi sul NES. La grafica e il sonoro sono realizzati splendidamente e gli elementi di gioco comprendono numerosi generi, dal gioco di ruolo all'avventura, dallo sparatutto al gioco di piattaforme. I "continua" sono utili ma, unica pecca, forse sarebbe stato meglio inserire un sistema di password.

Voto: 93% GP4

STEALTH ATF
NINTENDO
Chiamarlo simulatore di volo è un po' esagerato, ma come sparatutto è noioso... Che dire? La grafica è pessima, il sonoro è il suo degno compagno, la giocabilità è minima e la longevità si limiterebbe all'accensio-

Robocop 3 - Nes

ne della console e alla prima occhiata allo schermo. Sconsigliato.

Voto: •

SUPER C
KONAMI
Due eroi contro un'organizzazione malavitosa dotata di armi super-tecnologiche. Uno sparatutto molto ben realizzato, sia dal punto di vista grafico/sonoro che da quello della giocabilità. L'ambientazione e l'atmosfera sono azzeccate e la varietà di gioco non manca. Si può giocare anche in due.

Voto: 90% GP12

SUPER MARIO BROS 2
NINTENDO
I collezionisti di Mario devono assolutamente averlo, a prescindere dal voto; gli altri tengano conto del fatto che non è bello come il terzo capitolo, pur rimanendo un gioco godibilissimo. La giocabilità e la longevità sono buone, ma la grafica e il sonoro potevano essere realizzati meglio.

Voto: ••••

SUPER MARIO BROS 3
NINTENDO
Il terzo capitolo della serie di giochi a piattaforme con il mitico idraulico-mascotte della Nintendo. Il gioco sfrutta al massimo le capacità del NES, da ogni punto di vista, ed è estremamente divertente. Consigliato a tutti.

Voto: 94% GP1

SUPER OFF ROAD
NINTENDO
Un divertente gioco di corse automobilistiche con visuale dall'alto e piccole macchine fuoristrada. La conversione è riuscita perfettamente: tutti gli elementi concorrono alla notevole giocabilità, soprattutto contro altri avversari umani. Unica pecca: non c'è una grande varietà di gioco e forse, dopo un po', il gioco potrebbe risultare ripetitivo.

Voto: 81% GP13

SUPER SPIKE V'BALL
NINTENDO
Se sognate le spiagge della California e le partite a Beach Volley sotto un sole cocente, attorniati da ragazze tutte-vitamine... *Super Spike V'Ball* è il gioco che fa per voi. Un'ottima grafica, diversi tipi di tornei e la possibilità di giocare con un amico, fanno di questo gioco un buon prodotto. Unica critica: forse la ripetitività delle azioni rischia di minare il divertimento.

Voto: 79% GP11

SUPER TURRICAN
RAINBOW ARTS
L'unico difetto di questa (peraltro buona) conversione, è il sistema di scrolling dello schermo che rende molto difficoltosa l'azione e impedisce, a volte, di evitare un colpo nemico. Per il resto si tratta di un gioco immediato e divertente, pieno di mostri, fondali, power-up e bonus vari, presentato con una grafica e un sonoro niente male.

Voto: 82% GP14

TERMINATOR 2
LJN
Un altro buon tie-in, stavolta ispirato al secondo capitolo della saga di Sarah

Rodland - Nes

Connors e company. Animazioni, giocabilità e sonoro sono stati realizzati con molta cura, ma la longevità del prodotto è decisamente limitata e abbassa di qualche punto il voto. (Un altro Powergame mancato).

Voto: 86% GP9

TINY TOONS ADVENTURES
KONAMI
Powergame su GP 15 (un bel 93%) nella versione Super Nintendo, *Tiny Toons Adventures* sfiora la soglia del '90 anche in quella per NES. Le caratteristiche sia tecniche che di giocabilità e di divertimento sono altissime, ma forse qualcuno potrebbe trovarlo un po' troppo facile.

Voto: ••••

TOKI
TAITO
Conversione per Nintendo Entertainment System del famoso coin-op. La longevità è decisamente bassa (la difficoltà di certi livelli è davvero ridicola) e la presentazione grafico/sonora lascia un po' a desiderare. Sconsigliato, tranne ai più accaniti e fanatici amanti del gioco originale.

Voto: 60% GP14

TRACK & FIELD IN BARCELONA
KEMCO
Una nuova sfida per gli atleti di *Hyper Olympics*, il mitico coin-op, e per i loro baffoni. Ci sono otto prove: salto in lungo, 110 metri ostacoli, lancio del giavellotto, tiro al piattello, salto triplo, tiro con l'arco e salto in alto. È probabilmente il migliore nel suo genere, per NES, e vale la pena provare a giocare con un amico.

Voto: 85% GP8

TURTLES II - THE ARCADE GAME
KONAMI
Indubbiamente un buon picchiaduro ispirato alle tartarughe-ninja: è possibile giocare in due, la presentazione grafico/sonora è buona, la giocabilità e il livello di difficoltà sono ben curati e l'azione è coinvolgente e appassionante. Consigliato, soprattutto agli amanti del genere.

Voto: 88% GP7

WIZARDS & WARRIORS III
ACCLAIM
Terzo capitolo della saga di *W&W*. Non presenta particolari innovazioni e ricalca lo schema di gioco dei titoli precedenti. È sicuramente consigliato agli amanti del genere, anche se alcuni difetti (campo di gioco troppo ampio, assenza di password, mancanza di originalità, ecc.) forse lo renderebbero un po' noioso, a lungo andare, a chi ha altri gusti.

Voto: 80% GP12

WRESTLEMANIA - STEEL CAGE CHALLENGE
LJN
Pessima simulazione sportiva di Wrestling, il Catch americano, con personaggi come il mitico Hulk Hogan. Il numero di mosse disponibili è estremamente limitato, la grafica e il sonoro sono alquanto ridicoli e la giocabilità è decisamente povera. Sconsigliato a tutti.

Voto: 40% GP15

Db Line srl

DISTRIBUZIONE NAZIONALE
Componenti AMIGA & TV-Games
V.le Rimembranze, 26/C - 21024 Biandronno (VA)
Tel. 0332.819104 - Fax 0332.767244 - BBS 0332.767277
VOXonFAX 0332.767360

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

S. NINTENDO	NEO GEO	MEGADRIVE
SF II TURBO MARIO COLLECTION MORTAL KOMBAT FX TRAX MR NUTS	WORLD HEROES II SAMURAI SHOWDOWN FATAL FURY SPECIAL ART OF FIGHTING BLUE'S JOURNEY II	SF II C.E. MORTAL KOMBAT SHINIG FORCE BUBSY EX-RANZA
ACCESSORI BAZOOKA SUPER MULTITAP ACTION REPLY TOP FIGHTER ..... E ALTRI ANCORA	**GAME BOY** **GAME GEAR** **PC ENGINE** **SEGA CD** *Telefonare per Novità*	**MENACER** **SEGA-TAP** **SEGA JOY 6 BOTTONI** **ARRIVI SETTIMANALI**

Sirius Italia S.R.L.
Via I Maggio, 283 - 51010 - MASSA E COZZILE (PZ)
TEL. 0572-911402 FAX. 0572-911411

Griphon Enterprise

NOCERA INFERIORE (SA)

Tel. 081/928999 - Fax 081/5177985

VENDITA ALL'INGROSSO
Hai un negozio? Vuoi i prezzi più bassi e l'assistenza professionale più qualificata e completa?
Telefonaci ed entrerai a far parte del nostro sistema.

Vendita per corrispondenza

CONSOLES - CARTUCCE - ACCESSORI
DA TUTTO IL MONDO

SEGA MEGADRIVE, SUPERFAMICOM, MEGA CD, GAME GEAR, SUPERNES

ARRIVI GIORNALIERI

ECCEZIONALE!!! Il primo ed unico noleggio per corrispondenza SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE

I Marchi sopra menzionati appartengono ai loro rispettivi proprietari.

http://www.oldgamesitalia.net/

ANNUNCI

Gli annunci devono essere spediti a Game Power- Annunci via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a GP Annunci 02-33104726

VENDITA

VENDO Sega MegaDrive completo di cavi di collegamento televisivi, 2 control-pad, 7 cartucce, istruzioni in italiano e imballaggi, tutto in ottime condizioni a L. 500,000 trattabili.
Roberto tel. 02/5463218.

VENDO per Sega Master System le seguenti cartucce: Populous e Champions of Europe.
Fausto tel. 019/692740 (ore pasti).

VENDO Game Gear nuovissimo con imballo originale + Ninja Gaiden + lente "Big Window" + custodia protettiva a L. 250,000 trattabili.
Ferdinando tel. 0984-32715.

VENDO Sega Master System normale + 6 giochi: Olimpic Gold, World Games, California Games, G.Loc, Rampage, Power Strike Il tutto a L. 200,000 trattabili, oppure singolarmente a L. 50,000 cad. trattabili.
Matteo tel. 0321/403810 (ore pasti).

Occasione: SVENDO alcuni giochi per Sega MegaDrive a L. 35,000, tutti come nuovi; vendo inoltre giochi per Master System a L. 15,000.
Luca tel. 0421/679364 (ore pasti).

VENDO Super Nintendo europeo + Super Mario World + 2 joypad + cavo scart a L. 250,000 + Super Soccer a L. 350,000 + Turtles IV a L. 410,000 trattabili. Vendo anche le tre cartucce separatamente al prezzo di L. 70,000 trattabili.Il tutto in ottime condizioni.
Aluise Dri tel. 041/482038.

VENDO Super NES (Usa) + convertitore Usa-Japan + 7 giochi: Street Fighter II, Super Mario Kart, Jimmy Connor's Pro Tennis Tour, Super Mario World, Area 88, The Addams Family, WWF Wrestlemania, tutto all'eccezionale prezzo di L. 650,000 trattabili.
Tutto il materiale è in ottime condizioni. Vendo anche i giochi suddetti, separatamente dalla console, ad un prezzo da concordare. Saranno preferiti gli acquirenti residenti in provincia di Bari, allo scopo di facilitare la consegna.
Carlo tel. 080/762494.

VENDO Game Boy completo di cuffie stereo, cavo video connettore per gioco simultaneo in competizione multipla, 4 batterie a stilo, pacco batteria ricaricabile e adattatore a corrente alterna + naturalmente vari giochi. Assicuro max onestà e serietà.
Enrico tel. 0423/300102.

VENDO Nintendo NES + 2 giochi a scelta a L. 100,000; oppure i seguenti titoli: Mario Bros, S. Mario Bros, Simon's Quest, Castelvania 3 (Usa), Mega Man, Double Dragon 2, Bionic Commando, Gradius, Life Force a L. 30,000 cadauno.
Filippo tel. 0547/23349.

VENDO Sega MegaDrive + una manopola + un converter + 10 giochi (Sonic, Altered Beast, Arrow Flash, Topolino, Moonwalker, Taz Mania, Alien 3, Super Monaco GP, Deadly Moves, Mazinga), in regalo la video-cassetta di Hokuto No Ken (originale). Vendo il tutto a L. 750,000, oppure scambio con un Super Nintendo + 5/6 giochi tra cui "Hokuto No Ken 6".
Mirko tel. 0331/730695
tel. 0823/912588 (fino all'inizio del nuovo anno scolastico).

VENDO Sega MegaDrive, con cavo A/V, 2 joypad, Arcade Power Stick, 7 giochi (Atomic Runner, Batman, Moonwalker, Sonic, Sonic 2, Streets of Rage II, Terminator) a L. 600,000 o scambio con Super NES NTSC + 3 giochi. Inoltre vendo cartuccia "Road Runner" per Super Nintendo a L. 90,000 (1 mese di vita), o scambio con "Super Mario Kart" italiano, o con un altro gioco italiano.
Riccardo Maso tel. 0438/32217 (ore serali).

VENDO Sega Master System nuovissimo (2 mesi di vita) completo di joypad e istruzioni a L. 120,000 e tre cartucce (Paperino, Castle of Illusion e Forgotten Worlds) a L. 35,000 cad. Se acquistate console + cartucce in blocco L. 200,000.
Roberto tel. 06/6584189 (ore pasti).

VENDO le seguenti cartucce a L. 30,000 cadauna. Per Game Boy: Chess Master, Battletoads, Revenge of Gator, Kick Off, Gremliins 2. Per Master System: Time War. Per Lynx: Chip Challenge, Gauntlet, Paperboy, Blue Lighting, Chekered Flag, Warbirds, Slime World. Per Game Gear: Shinobi. Inoltre vendo console Lynx 2 + il gioco "California Games" a L. 170,000 (incluso contenitore e libro 'Giocare con il Lynx').
Mario Trani Via Roma, 93 - 80077 Ischia (Na). (Indicare nome e numero telefonico).

VENDO o scambio i seguenti titoli per Super Famicom/NES: Super Mario Kart (Usa) Nhlpa Hockey '93 (Usa), Tiny Toons (Usa), Road Runner (Usa), Final Fight 2 (Japan), Soul Blader (Japan), Street Fighter 2 (Japan) e Kikikaikai (Japan).
Max serietà.
Matteo tel. 0421/74909 (ore serali).

VENDO Super Famicom giapponese SCART come nuovo a L. 180,000 in più vendo le seguenti cassette: Super Mario World, Super Tennis e Augusta Golf, tutte a L. 50,000 non trattabili. Max serietà. Tel. 0337/616173.

VENDO per Super Nintendo: Final Fight (L. 110,000 trattabili), Super Star Wars (L. 120,000 trattabili), Turtles in Time (L. 85,000 trattabili), Street Fighter II (L. 120,000 trattabili), o le scambio con altre cartucce italiane, americane o giapponesi. Max serietà.
Daniele tel. 0166/62098 (ore pasti).

CERCO

CERCO giochi per PC-Engine sia su Card che su CD, che su Super CD in buone condizioni. Sono disponibile anche ad acquisti in blocco.
Fabio tel. 02/9301506 (ore pasti).

CERCO venditore di cassette per Game Boy, naturalmente con il max di sconto.
Michele tel. 0735/85291 - 98180 (ore pasti).

CERCO per scambio e/o acquisto giochi per Atari Lynx. In particolare sono interessato ai seguenti giochi: Blue Light, The Humans, Pit Fighter, Swichblade 2. Daniele tel. 0828/673646 (dopo le ore 21,30).

Per Nintendo NES 8 bit, CERCASI disperatamente cartuccia gioco Shangai (dama cinese).
Vittorio tel. 02/89504374 dalle ore 20,30.

SCAMBIO

SCAMBIO GameBoy mai utilizzato, ancora imballato + Tetris + pile + cavi con MegaDrive scart + joypad (causa doppio regalo). Max serietà.
Francesco tel. 0549/997508 (ore pasti).

SCAMBIO per GameBoy il mitico Super Mario Land con altri giochi come Fighting Simulator, Dynablaster, Super Mario Land II, Darkwing Duck, Track'n'Field, Terminator 2, Star Wars, Kid Dracula, Looney Tunes. Possibilmente zona Milano.
Matteo tel. 02/6175312 (ore ufficio) - tel. 02/2423561 (ore pasti).

SCAMBIO, vendo, acquisto cartucce per MegaDrive, Super Nintendo, Neo Geo, solo se in perfette condizioni. A disposizione numerosi titoli: Thunder Force IV, Final Fight, Road Runner, Power Athlete, Fatal Fury 2, Super Side Kicks, Soccer Brawl e tanti altri.
Nicola Grossi tel. 0883/613562 (ore serali).

SCAMBIO Sega MegaDrive europeo, completo di 2 joypad originali, 5 cartucce e cavi di collegamento + Game Gear con 3 fantastici giochi, il tutto in cambio di Neo Geo in buone condizioni, con almeno 3 cartucce e 2 joypad, oppure 4 cartucce e 1 joypad. Solo zona Como.
Massimo tel. 031/521682.

CONTATTI

Vorrei fondare, in zona Firenze, un Console Club dove sia possibile scambiarsi trucchi e consigli per i giochi. Iscrivetevi in tanti, perché ci sarà anche una compra-vendita-scambio di cartucce. Morgan Monci Via della Fonderia, 34 - 50142 Firenze tel. 055/225886.

Attenzione! E' nato il club "Master of Videogames". Basta una qualsiasi console e tanta voglia di divertirsi per iscriversi. Allora, cosa aspettate? Annuncio valido solo nella provincia di Potenza. Walter Basile Via L. da Vinci, 22 - 85100 Potenza tel. 0971/53530. Rosario Pucciarelli Via Poggio 3 Galli - 85100 Potenza tel. 0971/52217.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GAME OVER

I POSTER DI GAME POWER

70x100 TTD'A

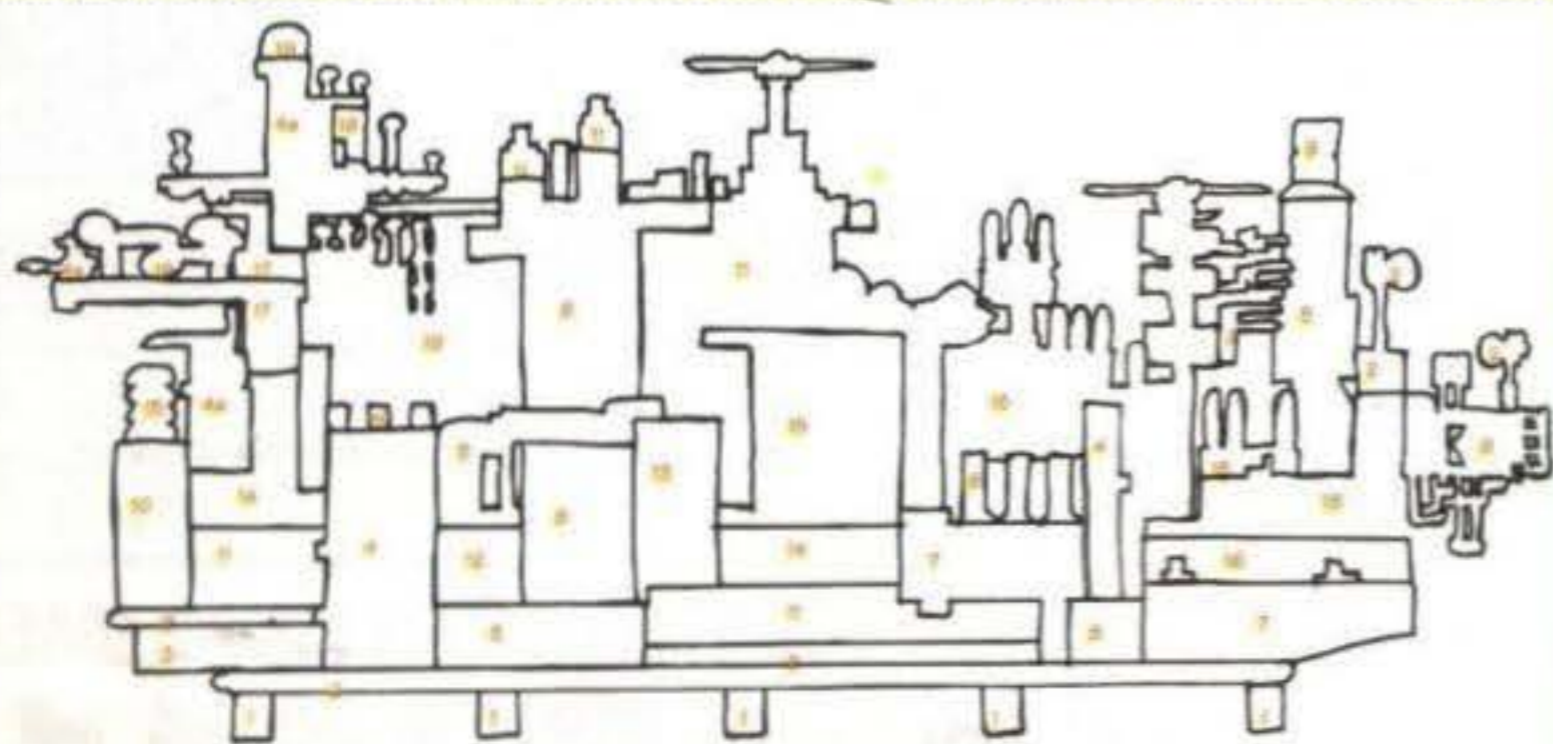
SCHEDA D'IDENTIFICAZIONE N°1145/A BIS TTD'A

Nome di Battaglia: Apecar
Età: 20 anni (circa)
Altezza: Mezza Bellezza
Capelli: Lunghi
Occhi: Due
Segni Particolari: Nessuno
Stato Civile: Celibe (perennemente, e te credo!)
Mezzo di Locomozione: Apecar 50 (truccato)
Residenza: Roma

Caratteristiche e Peculiarità:

Colore Preferito: Nero
Cantante/Gruppo Preferito: Angelo Branduardi/Dream Theatre
Animale Preferito: Pulce d'Acqua
Pietra Preziosa: Opale (O' legne che tiene su o' file)
Scrittori Preferiti: Herman Hesse & James Joyce
Gioco Preferito: Tetris
Fumetto Preferito: Edika
Squadra del Cuore: Toniuttinter Scarpantibus Simulator (O' Cazz)
Film Preferito: Harold & Maude
Cibo Preferito: Insalata cruda con Coca Cola sfiatata
Donna Ideale: Incrocio tra Luana Colussi, Anna Marchesini e la cantante degli Üstmamò.

Profilo Psicologico del Toniutti:

Tiziano Toniutti, in arte Apecar, ha sempre avuto, fin da piccolo, dei gravi problemi: manie di protagonismo feroce e uno spiccato (anche se decisamente volgare) senso dell'umorismo lo hanno sempre posto sotto i riflettori, presentandolo però spesso in maniera negativa. A questo si deve aggiungere un rapporto a dir poco travagliato nei confronti dell'altro sesso, probabilmente conseguenza di un irrisolto complesso edipico, che trova naturale sfogo nell'ispirazione di canzoni, poesie e recensioni sul presente giornale. La figura di Laura può essere, in questo caso, interpretata come musa ispiratrice, al pari della Beatrice dantesca. Ultimo fattore rilevante è il rifiuto totale della propria fisicità, frutto di antichi sensi di colpa, che lo portano a una degenerazione corporale tale da non permettere al Toniutti normali rapporti sociali: interagisce con il mondo esterno, infatti, esclusivamente con telefono, fax e modem.

1	Battletoads	GP n 15
2	Chip&Dale	14
3	Robocop 2	3
4	Captain Planet	1
4a	Captain Planet	5
5	Double Dragon	14
6	Sonic	3
7	Sonic the Hedgehog	11
8	The Terminator	8
9	Tazmania	9
10	Robocop3	13
11	Super Mario World	Inserto
12	Ninja Gaiden	10
14	Star Wars	14
15	Chip&Dale	13
16	Psycho Dream	14
17	Power Blade	3
18	Spider Man e The X-Men	13
19	Lemmings	17

VENDITA PER CORRISPONDE

azing Tenn. L.109.000

TKO BOXING L.109.000

F-Zero L.119.000

Joe & Mac L.119.000

Zelda 3 L.109.000

tless 4 L.119.000

TOYS L.129.000

Final Fight L.149.000

Tiny Toons L.119.000

Prince of P. L.119.000

uck Rock L.109.000

Brawl Broth. L.139.000

Letal Weapon L.149.000

Pilotwings L.119.000

Sim City L.119.000

sert strike L.109.000

Out this World L.109.000

Mariokart L.109.000

R-Type L.119.000

S.Soccer L.119.000

tlander L.129.000

L.119.000

Starwing L.139.000

S.Fighter II L.179.000

Castelvania 4 L.139.000

ocop 3 L.119.000

Spiderman L.119.000

S.Tennis L.119.000

Basketbrawl L.119.000

Robotector L.139.000

ELAY L.139.000

Terminator L.129.000

UN Squadron L.149.000

PushOver L.149.000

Cybernator L.129.900

ling L.109.000

W. of Ilusion L.129.000

Hexaust Heat L.149.000

Dragon L. L.149.000

Fatal fury L.129.000

& Jerry .119.000

ASCII PAD L.45.000

Joypad L.39.900

ADATTATORE Universale per S.NintendoPermette di utilizzare Cartuccie Giapponesi e Americane sulla console PAL Italiana.

L.45.000

o Scart L.29.900

Lemmings L.149.000

Road Runner L.149.000

Il miglior gioco del calcio per Super Nintendo.

L.119000

SUPER STARS WARS

L.139000

JB KING JOYSTICK

L.119.000

JO JO JOYSTICK L.89.900

TOP FIGHTER L.189.000

** Tutte le ultime novità in pronta consegna. **

Tutti i prezzi si intendono comprensivi di iva - Garanzia 12 Mesi.- Importazione diretta da U.S.A. e Giappone.

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:

011/4031114

za

APERTI DAL LUNEDI' AL SABATO